Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 64 - OTTOBRE 1997
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

LA GRANDE SFIDA

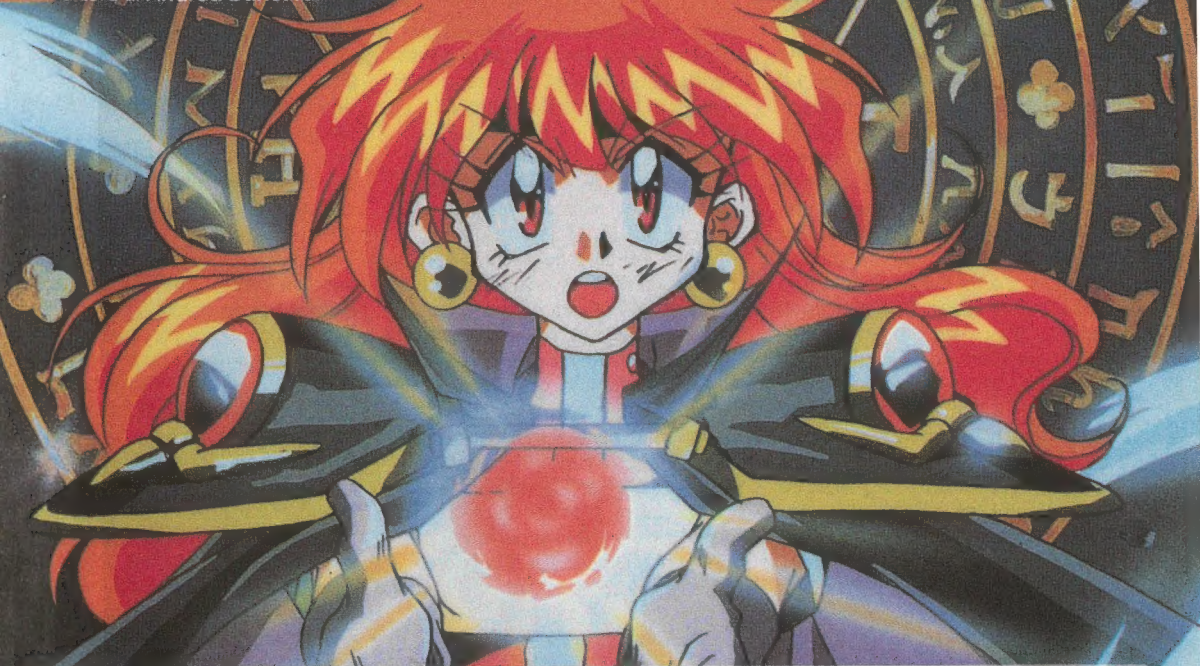
Follia pura! Cinquantadue autori scatenati con le mani in pasta in un unico manga! Non cercate di capirci qualcosa! Non cercate di riconoscere personaggi mai visti! Non cercate di trovare un filo logico! Tony Takezaki ha orchestrato il tutto per confondere i lettori di "Afternoon", la rivista di Kodansha per cui lavora mensilmente assieme agli altri 51 autori (di cui potete leggere i nomi qui di fianco). E' una sorta di festival per celebrare il decennale di una delle riviste di manga più apprezzate in Giappone, dalla quale **Kappa Magazine**, **Young** e **Storie di Kappa** hanno attinto e attingono tutt'ora a piene mani. Ma è un'ottima occasione per celebrare anche il decennale della Star Comics, così come lo è per festeggiare i sei anni del nostro settore manga.
E se volete comunque sapere qualcosa sui personaggi che appaiono nella storia (a parte quelli che conoscete già per averli letti su queste pagine), potrete aggrapparvi alla ciambella di salvataggio che vi gettiamo tramite il breve excursus sulle serie principali che appaiono ne **La Grande Sfida**. Ovviamente *non* tutte, altrimenti avremmo dovuto scrivere una vera e propria enciclopedia! Buon divertimento!

...e la KAPPA SORPRESA di novembre?

Aggrappato con gli artigli alla nostra rivista, Kia Asamiya non se ne vuole proprio separare. Dopo lo scherzetto del doppio finale in **Assembler 0X** (vi eravate preoccupati, vero?), il nostro non si è accontentato di far apparire le sue routine ne **La Grande Sfida** che vi apprestate a leggere questo mese, e ha deciso di mettere in scena il vero-assolutamente-definitivo-episodio-finale-conclusivo della pazzesca saga che ci accompagna mensilmente dal lontano marzo del 1993 (**Kappa Magazine** 9). Che fine ha fatto Compiler Bianca? Come continueranno a vivere le routine ribelli sulla Terra? Il Grande Consiglio delle Routine ha abbandonato l'idea di ucciderle? Questi e altri quesiti vi saranno finalmente chiariti in **Compiler Returns**, un doppio episodio di 50 pagine completamente fuori di melone!
E a novembre, smaltiti tutti i ripensamenti di Kia Asamiya, preparatevi a dare il benvenuto a Sanae Miyau, Hideki Nonomura e al loro esplosivo **Office Rei**, la Kappa Sorpresa da voi votata a grande maggioranza lo scorso dicembre! Preparatevi a *bollire*...

Slayers

La nascita del Nippo Fantasy

a cura di **Andrea Baricordi**

SLAYERS!
Tutto il fantasy alla giapponese

Definizioni

Epica: genere letterario incentrato sulla narrazione delle imprese eroiche di un popolo o di un eroe in un lungo poema, spesso articolato in cicli.

Fantasy: genere letterario incentrato su avventure di carattere fantastico con protagonisti sovrannaturali (elfi, gnomi, ecc.) in cui è prevalente l'ispirazione alle mitologie nordiche e il ricorso alla magia.

Chi segue costantemente la letteratura fantastica conosce bene questi due generi, che dall'alba dei tempi continuano a intersecarsi e a creare nuove ramificazioni come la 'sword & sorcery' (spada e stregoneria), la 'heroic fantasy' (fantasy eroica) o, nel caso di letture classiche, anche i romanzi di cappa e spada o di avventura in genere.

Tutto il Vecchio Continente, dal bacino del Mediterraneo alla Norvegia, dalla caliente Spagna alle brume della Romania, fonda le proprie narrazioni fantastiche più o meno moderne su storie, leggende, favole ed elementi di folclore derivanti dalle proprie terre e dal proprio passato, continuando ad arricchirle a ogni nuovo passo compiuto. Sono nate così contaminazioni fra diverse mitologie, e al giorno d'oggi è possibile incontrare gorgoni dallo sguardo pietrificante in un'isola dei mari del nord, così come imbattersi in una variante di troll dei boschi all'interno della penisola balcanica, anche se operazioni del genere non sono considerate molto ortodosse. Comunque le radici sono comuni, e quindi una letteratura fantastica si è potuta sviluppare in un'unica direzione. Cosa succede, invece, quando un paese 'straniero' e per secoli slegato dal resto del mondo incontra l'epica occidentale e decide di farla propria?

Esotico Occidente

Così come per un qualsiasi occi-

dentale l'Oriente ha i suoi misteri e il suo fascino, lo stesso accade dall'altro punto di vista. Il Giappone, che ha sempre vissuto immerso nella propria mitologia fatta di divinità-demoni, di spiriti legati a ogni singolo elemento della natura, di creature magiche integrate nella società degli uomini e di uomini divenuti leggende viventi, si è accorto da non molto di un campo completamente nuovo da esplorare e che guarda a ovest, sulle Terre del Sol Morente. Certo, i contatti c'erano anche prima, ma incredibilmente la scintilla che fece scattare l'interesse di massa nei confronti del fantasy occidentale fu l'arrivo e la diffusione in Giappone di un gioco chiamato **Dungeons & Dragons** verso la metà degli anni Ottanta. Affamato di stereotipi, il Paese del Sol Levante assorbì con voracità nuovi personaggi, nuovi elementi, nuove creature mitologiche e nuovi modi di intendere l'avventura, senza rendersi conto che - facendo questa operazione attraverso un gioco di ruolo - cercava di assimilare qualcosa di predigerito e che quindi era già di per sé diverso dagli spunti di base, come tentare di fare il ritratto a una persona ricavandolo, invece che dall'originale, dal lavoro di un altro artista: l'opera potrà anche assomigliare incredibilmente all'originale, ma interpretazioni involontarie sono sempre imposte dal cervello di chi osserva, sia per via di un diverso background culturale, sia per un differente modo di vedere la realtà, sia per una diversa 'manualità' nell'uso degli strumenti. E così, il fantasy occidentale 'alla giapponese' ricalca più che altro avventure di genere, missioni a senso unico, viaggi a tappe obbligate, proprio come se i protagonisti di tali storie dovessero ottenere un punteggio dalle proprie gesta, piuttosto che indagare sui motivi che li hanno portati a compierle.

Diverse idee

Non tutti gli autori di nippo-occidental-fantasy, però, hanno seguito lo stesso percorso. Paradossalmente, chi si è avvicinato di più al genere originale sono i produttori di **Record of Lodoss War** del 1990, che traendo spunto proprio da un'avventura giocata a **Dungeons & Dragons** (più o meno com'è accaduto per la serie di romanzi **Dragon Lance**) e apportando a essa minime modifiche, ha realizzato la saga fantastica più simile alle leggende sassoni che il Giappone abbia mai realizzato: pecca infatti solo di un'eccessiva 'pulizia' di ambientazioni e di colore nei costumi, rendendo il tutto brillante e pressoché asettico, cosa improbabile visto che i protagonisti viaggiano per boschi e foreste in qualsiasi condizione ambientale, lottando contro creature da incubo, cercando di mimetizzarsi nella natura che li circonda e riuscendo raramente a farsi un bagno ristoratore. Nonostante questo piccolo difetto, come si diceva, **Record of Lodoss War** rimane unico nel suo genere per coerenza con gli argomenti trattati. Incredibilmente, però, è stata proprio la piccola disattenzione di questa serie di OAV a ispirare tutte le successive produzioni animate nippo-occidental-fantasy, che da ora in poi chiameremo un po' per comodità e un po' per gioco fintasy (finto fantasy). Come si è evoluto il genere e perché lo scopriremo fra un po'. Prima occupiamoci degli antenati di **Record of Lodoss War**.

Nonni Fantasy

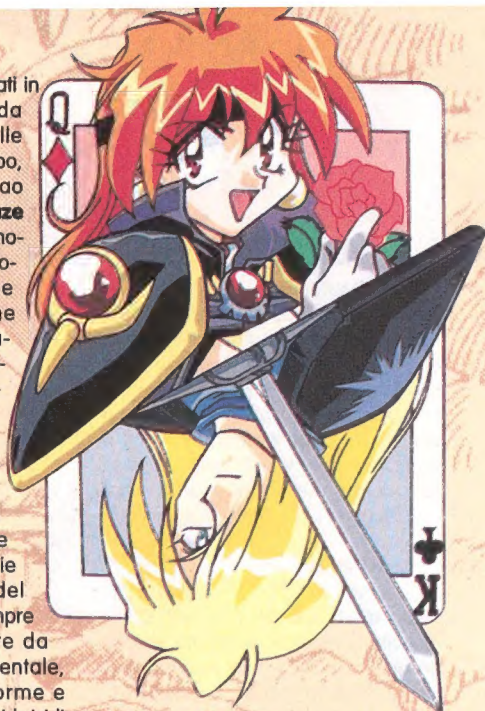
Ben pochi sono gli anime a sfondo epico prima degli anni '90, e anche quelli soffrono comunque di una contaminazione nipponica evidente o di improbabili mix tecnologico-magici, mentre in altri casi è addirittura la favola a prendere il sopravvento. Ma andiamo con ordine.

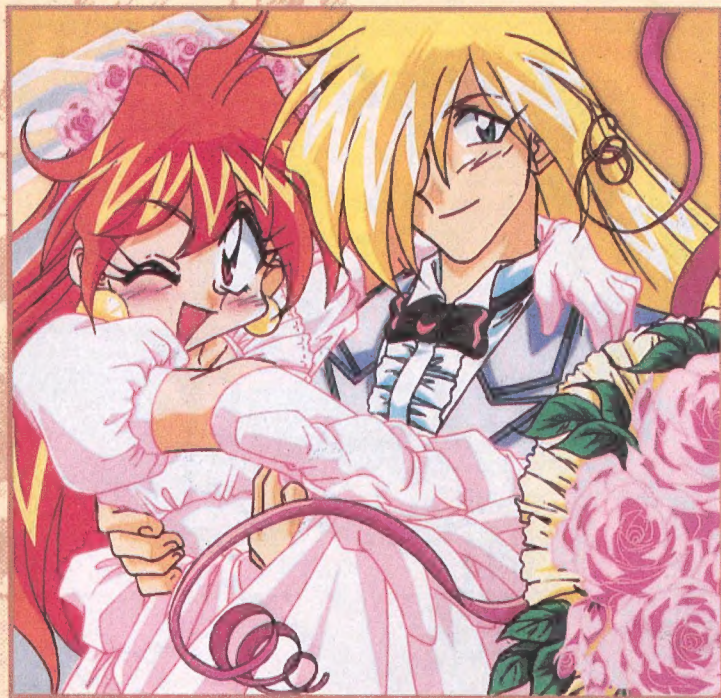
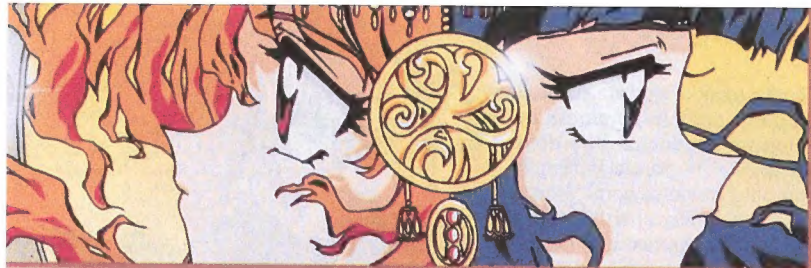
Il primo a tentare di sbirciare fuori dal proprio paese fu il grande Isao Takahata (a dimostrazione che geni si nasce... e si resta) nel 1968 per la

Slayers anche nei videogiochi! Il successo del cartone animato ha reso disponibili gadget di ogni genere!

Toei Doga con **Taiyo no Oji Hols no Daiboken** (in Italia **La grande avventura del piccolo principe Valiant**), lungometraggio animato cinematografico tratto da una leggenda nordica ricco di documentazione, di avventura, di magia e di onirismo: nonostante i suoi quasi trent'anni suonati, regge perfettamente al confronto (in molti casi superandole) con produzioni più moderne, sia per l'animazione fluida e dinamica, sia per l'intensità del racconto. Bisognerà attendere quasi dieci anni prima di vedere un nuovo esperimento di questo genere, e se ne occuperà nuovamente la Toei Doga tramite la serie televisiva **Entaku no Kishi Monogatari Moero Arthur** (da noi **La spada di King Arthur**). Anche se non si tratta di un vero e proprio fantasy, il cartone basa la propria trama sulle vicende di Re Artù, raccontando a modo suo le avventure del leggendario sovrano di Camelot. E' curioso notare come alle armature indossate dai Cavalieri della Tavola Rotonda sia stato conferito un bizzarro samurai-look, nonostante l'evidente sforzo creativo di renderle il più possibile simili a quelle occidentali usate nel Medioevo. La serie piacque, e l'anno successivo diede vita anche a un sequel, **Moero Arthur Hakuba no Oji** (trasmesso anche da noi, ma integrato nella prima serie), in cui Artù compie gesta eroiche conservando un'identità segreta - un po' come un epico Zorro con corazza ed elmo - e lasciandosi alle spalle tutta la vera leggenda a lui legata.

Mentre passano gli anni, altri cercano di carpire lo spirito del fantasy occidentale, commettendo spesso l'errore di miscelarlo a fantascienza, robot guerrieri e astronavi, come nei casi del (peraltro ottimo) **Seisenshi Dunbine** del 1983 e di **Genmusenki Leda** (da noi **Leda**) del 1985; quest'ultimo, inoltre, fa sua la tendenza tipica degli anni '80 di utilizzare il fantasy come 'viaggio interiore' (anche se in maniera decisamente semplice), in cui solitamente esseri umani del nostro mondo vengono scagliati in realtà parallele dominate da malvagi stregoni e rette dalle leggi della magia. Nel frattempo, un altro genio di nome Hayao Miyazaki realizza nel 1984 **Kaze no Tani no Nausicaä**, che nonostante la collocazione post-olocausto e l'uso di macchine volanti lo vedrebbero bene inquadrato nel genere fantascientifico, contiene tutti gli elementi per essere definito fantasy a pieno diritto.

Chi fa un uso bizzarro del fantasy occidentale, invece, sono i produttori di anime a sfondo erotico, e così nella serie in OAV **Cream Lemon** (e in particolare nella sotto-serie **Chojigen Densetsu Rall** del 1984) iniziano ad apparire sempre più sexy-guerriere insidiate da mostri della mitologia occidentale, che con le loro esotiche forme e caratteristiche forniscono nuovi brividi a un mercato da sempre affamato di novità e bizzarrie. Tralasciando il 1985, in cui appaiono il nagaiano **Mujigen Hunter Fandora** e **Maho no Tenshi Creamy Mami - Long Goodbye** (Il lungo addio, in cui l'incantevole Creamy si trova a interpretare un film tecno-fantasy ispirato all'episodio finale dell'americano **Heavy Metal**), giungiamo finalmente al 1986, dove vien fatta un po' di giustizia. Ci pensa infatti il 'gundamico' Yoshikazu Yasuhiko a eliminare ogni tipo d'influenza fantascientifica nel suo **Arion**, un fantasy d'ispirazione ellenica che usa come personaggi le divinità stesse dell'Olimpo.

Nonostante l'incredibile confusione fatta con le divine parentele e la completa reinterpretazione della mitologia greca, l'autore sforna per la Nippon Sunrise uno di quei film che viene ancora considerato di un certo peso nella storia dell'animazione nip-

ponica. Depredando invece i testi di William Shakespeare, la Kaname realizza il fantasy-romantico **Windaria**, che prende il titolo dalla quercia secolare a cui viene riservato il compito di vigilare sulla storia e sui suoi eventi. Da quel momento in poi, il fantasy occidentale fa solo occasionali comparse all'interno di altre situazioni.

Cavalieri colorati

Dicevamo che la lezione di **Record of Lodoss War** era stata recepita in maniera sbagliata, e così, da quel momento, i creatori giapponesi di fantasy animato hanno iniziato a puntare tutto su costumi variopinti, gemme multicolori e brillanti, armature dorate e riccamente decorate, ampi mantelli e fibbie colossali, tanto che gli attuali protagonisti di questi anime sembrano più impegnati a sorreggere il peso che li opprime piuttosto che a concentrarsi sulle avventure in corso. Il motivo che ha consolidato l'uso di colori sgargianti e di oggetti elaborati è che un cartone animato variopinto ha più impatto visivo di uno monocromo o dai colori spenti e naturali; in secondo luogo, i gadget e i giocattoli legati al cartone risulteranno molto più vendibili. Anche **Arslan Senki**, che tutto sommato è un fantasy 'con i piedi per terra', si trova negli impicci per quanto riguarda la documentazione, e i suoi autori sono rimasti indecisi fino all'ultimo secondo a proposito dello stile dell'ambientazione, confondendo Occidente con Medio Oriente e chissà che altro. A questo punto, c'è chi ha deciso di fare il grande passo e re-inventare tutto, complici anche i videogiochi, che avevano trovato ottimi spunti da questo nuovo filone narrativo. Ecco quindi nascere sulla scia di **Dragon Ball** la sterminata (per via delle innumerevoli ramificazioni, spin-off e sottoserie) saga di **Dragon Quest**, che ottiene sia per i gadget, sia per i videogame, sia per le nuove serie animate e soprattutto per i fumetti, la gradevolissima caratterizzazione grafica di Akira Toriyama, e il cui titolo principale è addirittura realizzato dai componenti del suo Studio Bird. Il fatto che un 'santone' del manga come Toriyama abbia permesso la contaminazione tra fantasy e umorismo apre ancora nuove possibilità, e allora il mercato si lancia sul genere. La palla passa alle CLAMP che, nei primi anni '90, dichiarano definitivamente l'indipendenza del fintasy con **Rayearth**, in cui convivono mitologie deviate, personaggi da favola e da incubo, mostri alieni e addirittura robot giganti azionati dalla magia invece che dall'energia nucleare. Niente umorismo, in questo caso, ma come accadeva un decennio prima in **Genmusenki Leda** le protagoniste sono ragazzine terrestri che si trovano a combattere una guerra non loro in un'altra dimensione, in questo caso con conseguenze drammatiche. Si nota, in compenso,

quanto il gruppo di autrici sia legato agli schemi dei giochi di ruolo, sia per la quantità di volte in cui questi vengono citati dalle protagoniste, sia per l'idea della 'crescita di esperienza'; in questi giochi, infatti, i partecipanti guadagnano più o meno punti a seconda delle azioni compiute: in **Rayearth** accade esattamente lo stesso, con l'unica differenza che invece di un punteggio, le protagoniste vedono svilupparsi poteri magici e accrescere la qualità di armi e corazze.

Gli ultimi anni hanno visto un grande fiorire di titoli fintasy, tra cui spiccano solo **Slayers** e **Bakuretsu Hunter**. Nel primo vediamo gli autori tentennare tra il tentativo di rimanere fedeli al genere originario e la voglia di essere più commerciali, dando infine vita a un prodotto divertente ma non deciso. Un po' di confusione sorge anche con le epoche storiche, e vede accostati elementi tipicamente medievali con palazzi settecenteschi, invenzioni ottocentesche e addirittura elementi moderni come blue jeans o uniformi da camerieri di cocktail bar. Senza contare, poi, la deviata concezione di 'creatura' o 'mostro', tanto che all'interno dello stesso castello abbandonato ci si può trovare dalla mummia al minotauro, dalla piovra aliena al pesce volante (!) con braccia e gambe. Se non altro, la versione animata riesce a sopperire alla mancanza di colore e alla semplicità grafica del manga, nato più che altro per coadiuvare nelle librerie il successo della prima: uno dei pochi casi, insomma, in cui il cartone riesce molto meglio del fumetto originale. In **Bakuretsu Hunter**, invece, il caos è totale, e sebbene il fantasy sia solo un pretesto, ormai, almeno ci si può divertire con la completa follia dei personaggi, dai costumi più improbabili ai nomi che ricordano specialità gastronomiche (ancora una volta Toriyama ha fatto scuola): si va dal giovane e presuntuoso guerriero Carrot Glacé, che si tramuta in una bestia cornuta e famelica, al misterioso ed elegante Sacher Torte; dalla timida occhialuta Tira Misù, che diventa una sexy acrobata, alla smaliziata Chocolat Miss che cambia in una violenta padrona sado-maso; dall'androgino Marron Glacé al 'duro' Gateau Moka. Di coerenza, neanche l'ombra. Di divertimento, tanto e assicurato.

La lezione ormai dovrebbe essere chiara ai produttori giapponesi di fantasy, ma ormai il fintasy ha preso il sopravvento, e difficilmente mollerà il succulento osso rappresentato dal pubblico televisivo. D'altra parte, è molto difficile che l'Oriente possa replicare in qualche modo le atmosfere di romanzi come Il **Signore degli Anelli** (Tolkien), **La Saga dei Belgariad** (Eddings), **Lyonesse** (Vance), **Conan** (Howard), **Elric** (Morcock) o, andando più indietro, i cicli bretoni, i poemi su **Orlando**, le odissee degli eroi greci e così via. E non è certo una critica, ma una pura constatazione; dopotutto, nemmeno un occidentale potrà mai restituire le inquietanti sensazioni delle leggende giapponesi, l'epica di un racconto di samurai o la malinconia dei lunghissimi romanzi scritti da dame di corte fra i ciliegi in fiore. Dal punto di vista letterario, Oriente e Occidente sono davvero due pianeti diversi, e nonostante i tentativi di contaminazione facciano onore a romanzieri, soggettisti cinematografici e autori di fumetti - dando origine inoltre a nuovi percorsi dell'arte del narrare - forse sarebbe meglio ragionare a lungo prima di impegnarsi in operazioni del genere. Ma è solo una congettura, naturalmente. Gnomi e buoi dei paesi tuoi?

LINA INVERSE

Avventuriera, cacciatrice di taglie, sterminatrice di draghi, all'occorrenza ladra ma soprattutto esperta in vari tipi di magia, compresa quella nera. E' la protagonista indiscussa delle serie, e viaggia in coppia con Gourry Gabrieph.
Ribattezzata in Italia *Rina*: adattamento valido poiché in giapponese la '*l*' e la '*r*' si leggono allo stesso modo.

MARTINA ZOANA MEL NAVRATILOVA

Uno degli avversari più simpatici del duo Lina-Gourry. Appare in **Slayers Next**, seminuda, collerica e con una particolare predisposizione a un nuovo tipo di magia (la meccanica!). Per il suo nome, gli autori di **Slayers** hanno utilizzato quello di una celebre tennista dell'est europeo.

GOURRY GABRIEPH

Maestro di spada, abile guerriero ma poco brillante in tutto ciò che non riguarda il combattimento, Gourry è il possessore della potente Spada di Luce. Si unisce in matrimonio con Lina Inverse al termine di **Slayers Next**. Altre possibili trascrizioni del nome sono *Goully* o *Ghoulie*, il cognome può essere letto *Gabriev*, ma in Italia è stato ribattezzato con un poco epico *Guido*.

PHILIA

(Slayers Try)

Ha un aspetto tenero e fragile, ma all'occorrenza sfodera un'enorme mazza chiodata da sotto la gonna e la grinta di una pantera. Come appartenente alla famiglia dei draghi ha il potere di trasformarsi in una adorabile draghetta dorata. Ha circa 100 anni e 'usa' Lina contro Xellos: le loro stirpi sono infatti in lotta da sempre.

AMELIA WILL TESLA SAILOON

Giovane figlia di re Philionel El Di Sailoon, è alla ricerca di un sistema per entrare nei libri di storia e nelle leggende. Si trova così invischiata (per suo volere) nelle disavventure di Lina e Gourry. Si diletta di magia bianca e si crede sempre al centro dell'attenzione.

WARGHALV

(Slayers Try)

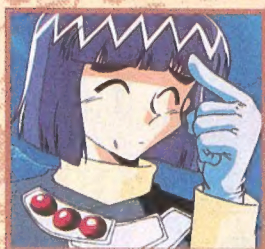
E' l'ultimo discendente di una diramazione ripudiata della famiglia dei draghi d'oro e per questo perseguitata nel corso delle ere. Il suo vero nome era Ghalv, ma lo ha cambiato dopo aver stretto un patto con la stirpe dei demoni.

ZELGADISS GREYWALLS

Il giovane sciamano è uno dei più evidenti 'errori fantasy' della serie: deve infatti il suo bizzarro aspetto al fatto che Rezo, il Monaco Rosso (da noi *Zenon*) lo ha trasformato in un golem. In realtà, i golem si possono creare solo tramite materia inanimata, e non ottenerli da un essere vivente. 'Contiene' inoltre un'intera serie di creature mitologiche.

GRABOS E JIRAS

(Slayers Try)

Entrambi alle dipendenze di Warghalv, sono impegnati nel tentativo di ottenere la Spada di Luce. Il primo è forte ma dall'indole gentile, il secondo è esperto nel combattimento a base di esplosivi e si comporta sempre da buffone.

XELLOS

Cattivo ma simpatico, Xellos (o *Zeros*, che dir si voglia) è un discendente della stirpe dei demoni e, nonostante le apparenze ha la bellezza di 1013 anni. Un cattivo per vocazione, insomma.

ARMEIS

(Slayers Try)

Dimora nell'Altro Mondo e brama la Spada di Luce in possesso di Gourry. Non si sa cosa voglia esattamente. E' un dio? E' un demone? E' un pazzo con mire espansioniste?

NAGA DEL SERPENTE BIANCO

Personaggio esplosivo che a più tappe rischia di sottrarre la palma di protagonista a Lina Inverse, per via delle sue elevatissime doti magiche oltre che per il fisico prorompente (che darà non pochi problemi ai censori TV italiani). Non a caso, insieme a Lina forma il duo praticamente fisso dei film di **Slayers**, che propongono una storia parallela, di qualità molto più elevata di quella della serie televisiva.

SERIE TV

- **SLAYERS** - 1995
- **SLAYERS NEXT** - 1996

(entrambi trasmessi con il titolo **Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo**)

- **SLAYERS TRY** - 1997

(trasmissione in corso sugli schermi giapponesi)

FILM

- **SLAYERS** - 5 AGOSTO 1995
- **SLAYERS RETURN** - 3 AGOSTO 1996
- **SLAYERS GREAT** - 2 AGOSTO 1997

OAV

- **SLAYERS SPECIAL** - 1996

(miniserie in tre volumi)

CUTEY HONEY FLASH

Azione, Giappone, 1997
© Yukako Iisaka/Dynamic Planning Inc., 1997
Shogakukan, 192 pgs, ¥ 410

Negli ormai lontani anni '70 fece furore una serie televisiva in cui una ragazza androide combatteva contro gli eserciti della malvagia Panther Claw: la particolarità di questo *anime* era data dai molteplici ammiccamenti al sesso dovuti alle situazioni in cui si trovava spesso la protagonista, nonché al fatto che si mostrasse nuda per qualche secondo durante la trasformazione. Questa serie era intitolata **Cutey Honey**, ed era basata sull'omonimo fumetto di Go Nagai. Dopo anni di assenza, la nostra Honey ritorna in una serie televisiva riveduta e corretta – minori, se non assenti, sono infatti gli ammiccamenti al sesso –, dove la componente sentimentale è tanto aumentata da trasformarla in uno *shojo manga*. Complice di tutto questo è sicuramente il successo di **Sailor Moon**, e ancora una volta ci troviamo di fronte a una ragazzina che indossa i panni di guerriera per sconfiggere il male. Autore della storia è sempre Go Nagai, ma il disegno è affidato a una delle più abili autrici di *shojo manga* della casa editrice Shogakukan, Yukako Iisaka, che ha al suo attivo molti titoli fra cui il più famoso (in patria, naturalmente) *Battle Girl*. Honey Kisaragi, una liceale come tante, tornando da scuola vede un giorno la sua casa bruciare: mentre la ragazza si dispera - il padre doveva infatti trovarsi all'interno dell'abitazione - uno strano e bellissimo ragazzo le si avvicina e le regala un collarino e un anello. Il misterioso individuo le comunica che gli oggetti sono un dono del padre e che indossandoli potrà trasformarsi in una guerriera e affrontare l'organizzazione criminale Panther Claw, che tiene prigioniero il genitore. Dapprima titubante, Honey crede alle parole del ragazzo, e al grido di «Honey Flash!» si trasforma in Cutey Honey, la combattente dell'amore. Il fumetto è ben disegnato, ma sul fronte della storia non regala niente di nuovo. **Cutey Honey** è comunque sempre **Cutey Honey**. **AP**

MARMALADE BOY

Illustrazioni, Giappone, 1995
© Wataru Yoshizumi
Shueisha, 80 pgs, ¥ 1.900

Al centro della polemica sulle censure televisive, sulla scia del successo ottenuto in televisione arriva nelle più fornite fumetterie italiane il volume originale di illustrazioni di **Marmalade Boy**, pubblicato qualche anno fa dalla casa editrice Shueisha. Per la gioia di tutti i fan del cartoon, il libro raccoglie le illustrazioni di copertina dei volumetti giapponesi: un albo assai gradevole da sfogliare per via delle tantissime immagini a colori, che però non svela assolutamente nulla più di quello che abbiamo potuto intuire dalla serie televisiva. La carta è buona, come nella tradizione nipponica, ma l'edizione delude chi possiede già i manga di Wataru Yoshizumi: le illustrazioni sono infatti tutte già viste.
In appendice al volume non troviamo quindi informazioni sull'autore o sulla storia, ma illustrazioni dai suoi due precedenti lavori a fumetti, ***Quartet Game*** e ***Hansemu na Kanojo***, entrambi editi da Shueisha, nonché i *settei* (schizzi preparatori) di **Marmalade boy**. Per finire, una ricca sezione dedicata al merchandising prodotto sulla serie tristemente nota in Italia come **Piccoli problemi di cuore** (quaderni, borsette, adesivi, poster, orologi, carta da lettere, romanzi e altro ancora). **BR**

OMBRE

Soap opera, Italia
© Vanna Vinci/Kappa Srl
Kappa, 176 pgs, lire 20.000

Mentre il Giappone si appresta a conoscere Vanna Vinci grazie a una suggestiva storia ambientata tra Roma e Venezia, e gli appassionati di fumetto popolare italiano ritroveranno il suo segno nell'albo dedicato a *May* (allegato allo speciale 1997 di "Legs Weaver"), celebriamo attraverso quest'antologia la carriera di un'artista capace di fondere le atmosfere tipiche dei manga a quelle di un fumetto dal respiro più europeo. **Ombre** è una raccolta di racconti a fumetti che spazia dalle malinconiche storie di vampiri all'horror kafkiano, fino a toccare la follia dell'animo umano. Rileggeremo ***L'altra parte*** e ***Doppio sogno***, portate al successo da Granata Press, ma qui rielaborate con nuove chine e retini, e ci godremo l'inedito ***Le voci di dentro***.
Protagonisti del primo racconto sono la giovane Agnese e l'umbratile Adrian Voda, uniti da un misterioso e sotterraneo legame. Nel secondo racconto assistiamo invece alla perdita di coscienza di Saudade: una volta trasferitasi per lavoro a Novy Svet, la ragazza si ritrova a vestire i panni di Vera Caligari, mentre le tracce del suo passato svaniscono inesorabilmente giorno dopo giorno. Il terzo e ultimo racconto ruota invece attorno a una ragazza sconvolta dalle misteriose voci che riecheggiano in una vecchia casa e sul furto di uno specchio antico accompagnato dalla morte di un collezionista d'arte. Tre storie comunque d'amore, che dietro velati silenzi e luci crepuscolari ci mostrano una fortissima passionalità e un temperamento che solo i maestri del fumetto possono avere. **MDG**

PATLABOR 2 THE MOVIE

(Kidokeisatsu Patlabor 2)
Poliziesco, Giappone, 1993
© Headgear/Emotion/TFC/ING/Shogakukan
Polygram, 108 min, lire 32.000

Un attentato terroristico mette a ferro e fuoco la città di Tokyo, e le forze di polizia assediano le basi militari accusando i vertici dell'esercito di stare progettando un colpo di stato. Un ingegnere governativo contatta così il capitano Goto per indagare sull'accaduto e bloccare l'imminente crisi. Sulla città viene imposto il coprifuoco, e la polizia controlla tutte le strade per evitare la tragedia: quello che sembrava il piano di un'organizzazione terroristica si scopre però essere stato elaborato dal solo Tsuge, ex ufficiale della squadra Patlabor. Goto arriva presto alla verità e, nonostante l'opposizione dei suoi superiori e del governo, decide ugualmente di catturare Tsuge: per attuare il suo piano chiede aiuto alla sua squadra, e tutti i membri, compresa naturalmente Noa, decidono di aiutarlo a ristabilire l'ordine in città. La trama del film si discosta parecchio da quella della serie a fumetti, molto più simile a una commedia, ma questo non è un punto a sfavore del film, anzi, i personaggi risultano molto più caratterizzati rispetto al manga. L'unica evidente pecca in questo lungometraggio è data dal ruolo marginale della protagonista Noa Izumi. **Patlabor 2** è comunque un maestoso *anime* realizzato con una tecnica impeccabile e diretto magistralmente da Mamoru Oshi (già regista di ***Ghost in the shell***): un capolavoro che non dovrebbe mancare nella videoteca di ogni fan. I personaggi sono caratterizzati alla perfezione, e la cura nelle animazioni arriva a livelli altissimi: insomma, un film da non perdere assolutamente. **AP**

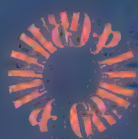
IRIA - ZEIRAM THE ANIMATION

(Iria - Zeiram the animation)
Fantascienza, Giappone, 1994
© Crowd/Bandai Visual/Mitsubishi Corporation:Banpresto
Yamato, 60 min, lire 34.900

Iria è una deliziosa ragazzina che abita sul pianeta Mice, ma il suo aspetto non vi tragga in inganno: la giovane aspira infatti a ottenere la licenza di cacciatrice di taglie e diventare di conseguenza la spalla del fratello Glenn. L'occasione arriva quando il ragazzo accetta di recuperare il carico dell'astronave Karma, alla deriva nello spazio: durante la missione Glenn viene ostacolato dalla polizia, e Iria, nonostante il divieto, decide di partire con lui. Giunti sulla nave, i due trovano morte e desolazione e si imbattono in Zeiram, un guerriero inarrestabile creato per scopi chiaramente bellici. Dopo una dura lotta Iria riesce a fuggire, ma il fratello rimane sull'astronave per azionare il comando dell'autodistruzione e uccidere la malvagia creatura. Nato come *spin-off* del film dal vero **Zeiram** (creato dal bravissimo Keita Amemiya), questo adattamento a cartoni animati risulta essere un po' scialbo, e la storia si discosta troppo dall'originale. L'anime si distingue solo per lo stupendo *character design* di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura, che non risulta comunque essere troppo innovativo visto che la protagonista assomiglia un po' troppo ad Aimi quando si trasforma in ***Shadow Lady***, come appare nell'omonimo manga. L'animazione, infine, si avvicina maggiormente a quella di una normale serie televisiva piuttosto che agli standard di un OAV, ma è comunque ben curata. Se siete amanti dell'azione e delle belle ragazze (anche se in armatura...) l'invito è comunque all'acquisto, ma in un mercato così ricco di titoli è facile trovare qualcosa di meglio. **AP**

ADDIO GALAXY EXPRESS 999 CAPOLINEA ANDROMEDA

(Sayonara Ginga Tetsudo 999 - Andromeda Shuchakueki),
Fantscienza, Giappone, 1981
© Toei Animation Co., Ltd
Yamato, 130 min, lire 32.900

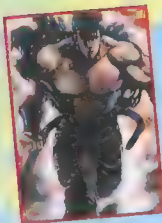
A distanza di due anni dagli avvenimenti narrati in ***Galaxy Express 999 - The Movie*** ritroviamo ancora una volta gli eroi più cari a Leiji Matsumoto. Con tristezza, già dalle prime battute del film abbiamo modo di constatare come tutti gli sforzi compiuti da Tetsuro per liberare il mondo dagli uomini meccanici siano stati vani: questi, ormai completamente riorganizzati, stanno infatti prendendo il sopravvento sui pochissimi esseri umani rimasti. Tetsuro è così chiamato ancora una volta a compiere un viaggio la cui conclusione, positiva o negativa che sia, inciderà non poco sulla vita dei superstiti umani nell'universo. Il film è un capolavoro, come solo i grandi kolossal cinematografici giapponesi degli anni Ottanta sanno essere, e per l'occasione anche il character design di Tetsuro, assoluto protagonista della storia, cambia e si 'abbellisce' per accattivarsi quel pubblico femminile da tempo orfano del belloccio di turno. Il film lascia però un po' di amaro in bocca: perché in ogni *sequel* bisogna necessariamente ribaltare o rimettere in discussione il finale della precedente storia? Certo, in questo *anime* viene trattato più approfonditamente il lato privato e psicologico dei protagonisti: scopriamo finalmente chi è Metel e soprattutto da dove viene (altro importante tassello dell'intera saga), ma ben poco ci viene svelato su Tetsuro. Sono ormai troppe le premesse che vengono gettate quasi a casaccio nella sua vita senza essere poi riprese e spiegate... **BR**

ASAKIYUMEMISHI THE TALE OF GENJI parte 1

Illustrazioni, Giappone, 1993
© Waki Yamato/Kodansha

Kodansha, 104 pgs, Y 5.980

Due splendidi libri raccolgono le più belle illustrazioni realizzate da Waki Yamato per il suo celeberrimo **Asakiyumemishi**, struggente storia d'amore serializzata da Kodansha. L'intera opera è dedicata a Genji, il 'principe splendente' vissuto nel 1200 in Giappone, le cui avventure sono tratte dal romanzo di una giovane cortigiana dell'epoca. La confezione è veramente extralusso (copertina cartonata con sovraccoperta e rilegatura in carta pregiata), ma anche l'interno non è da meno, con le illustrazioni perfettamente riprodotte in quadricromia (una a pagina) su carta patinata opaca. Alcune illustrazioni, poi, occupano ben due pagine, ma per ovviare all'inconveniente di avere la rilegatura nel bel mezzo dell'immagine, sono state realizzate con apertura esterna (tipo poster). Definire semplici illustrazioni gli splendidi quadri di Waki Yamato è comunque riduttivo, anche perché è inevitabile rimanere rapiti dalle suggestive atmosfere che l'autrice riesce a evocare. Un'opera davvero imperdibile, e non solo per tutti gli amanti dell'Oriente, ma anche per i fan di questa distinta signora dello *shojo manga*. **BR**

INCONTRA I KAPPA BOYS!

Un bicchiere di vino, una fetta di pecorino sardo e tanta allegria ti aspettano alla Fiera di Lucca per la presentazione delle novità dei Kappa boys! I nuovi manga della Star Comics, i futuri romanzi della Kappa Edizioni, e – in anteprima – i volumi **Animali** (di Giovanni Mattioli e Davide Toffolo) e **Ombre** (di Vanna Vinci). Vi aspettiamo quindi **DOMENICA 2 NOVEMBRE alle ore 12:00 presso la SALA INCONTRI della Fiera di Lucca**: saranno presenti i **Kappa boys Giovanni Mattioli** e **Vanna Vinci** per rispondere alle vostre domande e per gli autografi di rito!

de press

de press

di Luca Raffaelli

La segnalazione è arrivata da **Marco Zamengo** di Ponzano Veneto, Treviso. Il quale Marco, prima di inviarci i ritagli di "Avvenimenti", aveva già inviato una lettera di protesta al settimanale diretto da Claudio Fracassi. Titolo: *«Ti sparo, ti stupro, ti ammazzo». Così insegna mamma TV.* Il pezzo è firmato Gabriella Pini, con box di Anna Oliviero Ferraris (pubblicato quasi una anno e mezzo fa). Intorno immagini e dialoghi di **Ken il guerriero**: ma che sia Ken non c'è scritto da nessuna parte. L'unica informazione a proposito è «Questo è un cartone animato per bambini, trasmesso di pomeriggio su GBR». Quanto meno inesatta. Avrebbero dovuto scrivere: «Questo è un cartone animato trasmesso da GBR in un orario pomeridiano in cui molti bambini sono davanti al teleschermo». Nelle stesse ore in cui peraltro si possono vedere immagini cruente non ammorbidite dalla presenza di un contesto narrativo. Il nostro Marco, nella sua lettera pubblicata non sappiamo quanto dopo, afferma combattivo: «E' possibile che il lettore non debba sapere da dove sono tratte le immagini pubblicate?!». E quindi sciorina giustamente tutta la sua competenza di appassionato di **Hokuto no Ken**. Poi aggiunge: «Sia nel mondo di Ken, sia a Napoli esiste un'unica legge: quella della violenza!!! Il modo di agire di Ken è violento, ma teso a ristabilire l'ordine e la giustizia. La sua è violenza rivolta a uno scopo benefico, ma è pur sempre violenza e per questo da condannare, su questo sono d'accordo». Gli risponde Gabriella Pini: «Onestamente il mio punto di vista di osservatrice che lei dice generica e superficiale, convengo, rispetto a lei e ai suoi interessi, è completamente diverso. Io sono dall'altra parte: colgo i messaggi, registro le emozioni, valuto l'impatto che questi hanno sull'ambiente e, quando l'ambiente è vergine, il danno che l'inquinamento produce». Più in là conclude: «A ciascuno il suo cibo. Il problema riguarda la capacità di scelta, lo zapping, appunto. I genitori che non per diletto lasciano i figli soli davanti alla TV starebbero molto più tranquilli, glielo posso assicurare, se a intrattenere i ragazzi ci fossero *Arcibaldo e Petronilla*, del centenario "Corriere dei Piccoli", *Gian Burrasca* e, perché no, perfino il *Gagà* che aveva detto agli amici... del Marc'Aurello». Porca miseria. Questa di *Arcibandolo* non la doveva dire. Perché Gabriella Pini (ma sarà parente di Giorgia?) è andata così indietro nel tempo? Addirittura a *Gian Burrasca*, è andata. E pensare che, per citare *Libri e ragazzi in Europa* di Giacomo Vittorio Paolozzi (Ed. Palumbo), «L'opera non ebbe facile accoglienza presso i pedagogisti e non pochi critici la trovarono non adatta ai ragazzi perché i grandi ci fanno una brutta figura». Quindi, a pensarci bene, neanche *Gian Burrasca* va bene. Forse la Pini potrebbe cercare riparo allora nelle grotte dove l'uomo incideva i primi graffiti, ma, ahimè, anche lì troverebbe scene di caccia e violenza. Insomma, Gabriella Pini, le sue argomentazioni valgono la pena di essere discusse: la prossima volta, la prego, dica almeno i *Puffi*, *Charlie Brown*, *Topolino*, che è sempre roba vecchia come il cucco, ma è meno ridicola dell'*Arcimboldo* da lei proposto. Ma devo fare una precisazione riguardo a quanto diceva Marco Zamengo quando parlava di Napoli. Il fatto è che in quel pezzo si cercava un'analogia tra l'arcimbestialito Ken e quanto accaduto nel capoluogo campano nel luglio dell'anno scorso, quando Davide Sannino venne ucciso da un altro ragazzo con un colpo di pistola alla testa. Davide si era rifiutato di lasciare a quattro coetanei armati il suo motorino. Per questo venne ucciso. Un'infame tragedia. Causata da chi, da che cosa? Da **Ken il guerriero**, dice Gabriella Pini. Dai cartoni giapponesi, certo. Se tutte le volte si rispondesse a questa sorta di provocazione, la presente rubrica sarebbe ogni volta la stessa solfa. Così voglio concludere con una notizia che non ricordo bene e che non è stata affatto sottolineata dai media (anche se qualcuno l'ha riportata): in qualche zona del mondo (assai vicina a noi) è comparsa finalmente la televisione. Bene. Hanno scoperto che tale mezzo di comunicazione a senso unico ha reso i ragazzi di quel luogo più informati e più svegli. Insomma, dicevano: migliori. Mi aiutate a ritrovare questa notizia? Chissà. Forse riusciremo a essere meno *de press*.

MITIKO 100%

MONONOKE HIME © Nibariki/TNDJ

Alla faccia di tutti i Sakurambo in erba che predicevano l'imminente chiusura per bancarotta dello Studio Ghibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata! **Mononoke Hime** ha sbankato al botteghino nipponzolo superando addirittura gli incassi di **Jurassic Park 2 - The Lost World** e arrivando a un soffio dal totale di presenze registrate all'epoca dal pressoché imbattibile **ET**! Forza, Hayao! Vai, Isao! **K**

GAME OVER

© Bandai 1997

Il videogame di **Dragon Ball**? Vi aspetta naturalmente su **Game Over**, il nostro mensile di... videogiochi a fumetti! Questo mese vi stupiremo con un maxi articolo firmato da Andrea Pietroni che prende in esame la versione ludica del celebre eroe di Akira Toriyama! Prenotate la vostra copia, o vi perderete anche il favoloso **poster** di **Super Street Fighter II** in **regalo**!

TOP TEN STAR COMICS GIUGNO 1997

1 • Dragon Ball 53 e 54 ➡
2 • Neverland (Ranma 1/2) 58 e 59 ➡
3 • StoriediKappa (Rumic World) 32 ➡
4 • Ken il guerriero 6 ➡
5 • Young (Lamù) 37 ➡
6 • Mitico (Dr. Slump) 37 ➡
7 • Kappa Magazine 60 ⬆
8 • Sailor Moon 25 ⬇
9 • Starlight (City Hunter) 57 ⬆
10 • Techno (Ushio e Tora) 38 ➡
11 • Game Over 2 ⬇

⬆ in salita ➡ stabile ⬇ in discesa

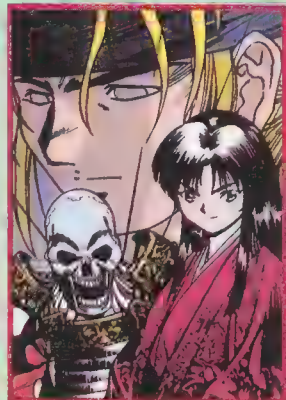
Ohilà, chi si rivede! Poche ciance, che il Giappone mormora! L'autunno sta portando una caterva di novità in tutti i settori dello spettakolo, e non ho voglia di perdere tempo a dire stupidaggini! Ordunque, partiamo dal cinema! Terminata la saga godzillesca con la cruenta morte del più noto lucertolone gigante del mondo, la Toho non molla e si lancia su un comprimario 'importante' di quella che ormai è una frittata verde sul fondo dell'oceano: è tornata la colossale farfallona in **Mothra 2 - Kaitei no Daikessen** (La grande

MOTHRA 2 © Toei Daga

battaglia degli abissi), dove la protagonista alata se la dovrà vedere con trenta metri di mostro marino chiamato Dagara, creato per divorare i rifiuti tossici sparsi per l'oceano; mangiare ogni giorno certa robaccia farebbe diventare una belva anche me, che notoriamente sono uno zuccherino, e così Dagara impazzisce, si pappa i suoi beneamati creatori, e prende a sputazzare stelle marine velenose a destra e a manca.

HOJIN EXAXXION © Sonoda/Kodansha

Sul fronte fumettoso invece, vorrei tranquillizzare tutti voi paranoidi sul destino di **Guyver**: sta bene, continua a biopotenziare ed è vaccinato contro tutte le intemperie editoriali. Non si sa bene chi sia stato il pirlottero che ha messo in giro la voce, ma tutti temevano che la serie avesse chiuso i battenti. Ma quando mai?! Vi ripeto per la XYZesima volta che ha chiuso la rivista "Captain" su cui era pubblicato in Giappone, ma il nostro

Guiveronzolo prosegue in veste volumosa! A prova di ciò, è uscito da poco in terra d'origine il nuovo volume, che naturalmente i quattro Kappasconvolti redazionevoli vi presenteranno su **Storie di Kappa** il prossimo inverno. Prossimo nel senso di fine 1998, sia chiaro.
Tirato un sospiro di sollievo? Vabbe', tanto adesso ci penso io a mettervi un bel po' di paranoie! Sono in arrivo una sbarakkata di titoli e di autori da far rizzare i manga-peli a tutti!
Partiamo col più prossimo a noi (dato che molto presto lo vedrete nell'episodio pilota su queste paginuzze), che sarebbe poi il nuovo fumetto di Kenichi Sonoda. Si tratta di **Hojin Exaxxion - The Cannon God**, ed è (bravo! Finalmente!) una serie fantascientifica con tanto di robottoni giganti bizzarri (quelli che vanno di moda adesso, tanto per intenderci) e di misteri alienanti. La storia è ambientata sulla terra dieci anni dopo il primo contatto fra umani ed extraterrestri, che si sono integrati nella nostra civiltà e hanno portato benessere, tecnologia e nuove sfike klamorose. Oh, che bello! Non vedo l'ora! E **Gun Smith Cats**, direte voi? Si è concluso, dico io, anche se l'ottavo volume della serie non sarà esattamente il finale della storia di Rally e Minnie May. A random (un mese sì e tre no, due sì, otto no e così via), le due gattine continueranno a fare faville dalle pagine della rivista "Afternoon"; nel frattempo, accontentatevi di ritrovarle il prossimo febbraio su **Storie di Kappa**, con le avventure che costituiscono il 5° volume della serie.

GENZO © Takada/Kodansha

GANAPA NO TE © Amemiya/Kodansha

Ricordate **Genzo - Storia d'orrore e burattini**? L'episodio autoconclusivo di Yuzo "3x3 Occhi" Takada vi era piaciuto tanto da affibbiargli un bell'8 pieno (quasi 9!) e da posizionarlo al 2° posto fra le cose migliori in **Kappa Magazine** 57. Be' devono averla pensata così anche gli autori nipponzoli, dato che il papà di Yakumo e Pai è stato invitato a trasformarlo in una serie regolare! E questo mentre le avventure della piccola triclope e del suo wu continuano imperterrite su un'altra rivista! Povero Takada!
Ma non è ancora tutto! Keita "Zeiram" Amemiya parte in quarta il prossimo dicembre sul fronte alieno-demenziale con **Ganapa no Te** (La mano di Ganapa), promettendo divertenti viaggi verso mondi paralleli e divagazioni allucinanti, mentre - udite udite! - l'incontro del secolo si svolgerà per le festività natalizie, quando due colossi del fumetto mondiale appariranno finalmente (e ufficialmente) insieme: **Mega Mex War** è stato infatti realizzato a quattro mani, due teste e otto ventricoli dagli immensi Katsuhiro Otomo e Alejandro Jodorowsky! Delirio! Esplosione di tempie! Sbilanciamenti vertiginosi! Come facciamo, adesso? Ci risentiamo il mese prossimo!
Il vostro frettoloso Kappa

MEGA MEX WAR © Otomo/Jodorowsky/Kodansha

OTAKU 100%

Ho trovato qualcuno più verde di me! Peccato che non si firmi... O meglio, ha firmato, ma con lo pseudonimo di Bacterian! Ma come?! Ti addobbi da Piccolo e poi ti nascondi dietro il nome di quel puzzone? Onore al merito, comunque! Mandate i vostri otakuismi a: **La Rubrikappa, c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco, Perugia! K**

ottobre 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 64

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **LA GRANDE SFIDA**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
___ **SLAYERS!**
___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
___ **TRIDER G7**
___ **PUNTO A KAPPA**
___ **EDITORIALE**
___ **CORSO DI FUMETTO**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
___ **LA GRANDE SFIDA**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

nome______________________
cognome______________________
via______________________
cap/città______________________
età______________________

OTTOBRE

STARLIGHT 61 (CITY HUNTER)

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

Ryo s'innamora a prima vista della bellissima Ayako, capo di un'organizzazione mafiosa, ma la ragazza è anche una pittrice di talento dalle abitudini davvero inquietanti: in tutti i suoi quadri inserisce infatti l'immagine del marito cinquantenne defunto il giorno delle loro nozze.

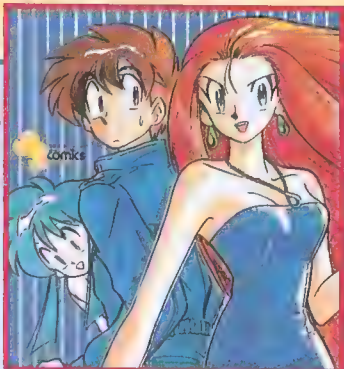
NEVERLAND 66 e 67 (RANMA 1/2)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Mentre si conclude il confronto finale tra Ryoga e Ranma a colpi di Shishi Hoko-Dan, Akane prepara dei biscotti miracolosi: grazie ai consigli di un vecchio indovino, i dolcetti riveleranno ad Akane il volto del suo futuro marito! Ranma non ne vuole però sapere di mangiarli per il loro sapore orrendo, ma anche per paura del risultato...

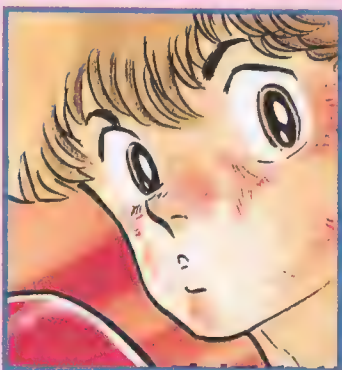
ACTION 48 (JOJO)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Questo mese sono Josuke Higashikata e Okuyasu Nijimura a rischiare la pelle nella trattoria italiana di Tonio Trussardi! Lanciamoci poi all'inseguimento dello stand elettrico Red Hot Chili Pepper, il cui sconosciuto padrone è in possesso dell'Arco e la Freccia! Riuscirà Jotaro a impedire che qualcuno faccia male all'unica persona che potrà aiutarli nella ricerca? Una persona molto anziana che è stata protagonista della seconda serie di **JoJo**...

E' una bomba sexy, il suo sguardo ti scioglie, la sua energia ti travolge, ogni suo capriccio è un ordine e i suoi poteri sono a dir poco devastanti. Si chiama Reiko Mikami ed è la protagonista di **Ghost** (128 pag, lire 3.300), il nuovo mensile delle Edizioni Star Comics che da **novembre** vi delizierà con uno dei più grandi successi giapponesi degli ultimi anni. **MIKAMI, AGENZIA ACCHIAPPA-FANTASMI (Ghost Sweeper Mikami)** ha per protagonista una rossa dall'innato senso degli affari, ma... dall'avarizia senza precedenti! E' una cacciatrice di mostri, ma non ama sporcarsi le mani più di tanto, e per questo ha pensato bene di avvalersi di uno schiavo personale degno del 'peggiore' Ataru Moroboshi! In cambio di qualche promessa d'amore, lo sfortunato Tadao Yokoshima potrebbe fare davvero di tutto... e lo farà! Un fumetto che condivide la stessa dirompente comicità dei manga di Rumiko Takahashi, e che ha portato l'autore Takashi Shiina alla fama immediata. Una novità assoluta che strizza l'occhio ai cartoon della vecchia generazione, ma che guarda al futuro per la sua invidiabile originalità.

NOVEMBRE

MANGA STAR COMICS

Un inverno caldissimo!

ONE POUND GOSPEL

In attesa del ritorno di Gun Smith Cats (a febbraio '98), la collana Storie di Kappa punta a novembre, dicembre e gennaio su ONE POUND GOSPEL (224 pag, lire 6.000), la nuova trilogia di Rumiko Takahashi! Specializzata ormai nella creazione di coppie 'difficili', la principessa del manga ci racconta la storia del pugile Kosaku e di Angela, una tenera suora che prende molto a cuore il destino del ragazzo: il giovane, infatti, si dedica alla boxe solo in parte, in quanto il suo sport preferito è... mangiare! Una miniserie che si avvicina alle atmosfere romantiche di Maison Ikkoku (in Italia nell'autunno del 1998), ma che vi strapperà anche qualche sorriso.

TECHNO 42 (USHIO E TORA)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Lo scontro sul treno tra Ushio e Kyora è solo rimandato: un gigantesco demone tiene infatti prigioniero Tora, e non sembra davvero facile salvarlo. In aiuto ai nostri eroi corrono prontamente Shigure e il piccolo mostro Izuna, ma a dare una svolta alla terribile situazione sarà il timido Nomura, che vincerà finalmente la paura.

MITICO 41 (DOTTOR SLUMP)

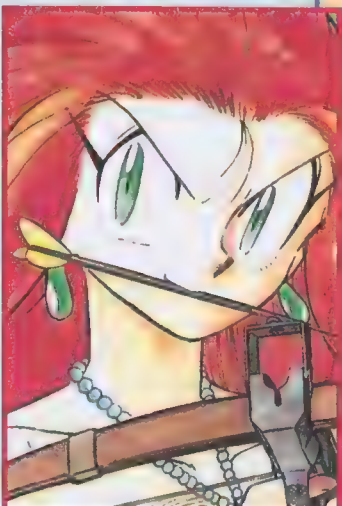
12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Siete pronti per il Grand Prix del Villaggio Pinguino? Tutti gli abitanti prendono parte a questa iperbolica corsa, ognuno con un mezzo degno di Akira "Dragon Ball" Toriyama, e metà dell'albo sarà occupato dalla frenetica e combattutissima gara! Chi sarà il vincitore?

YOUNG 41 (LAMU')

11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

I nostri eroi avranno a che fare con un misterioso ladro di costumi da bagno femminili, con un indiavolato rubabandiera, con un'abbuffata infernale, con le massacranti lezioni di yoga di Sakurambo e con il Mostro della Malinconia di fine estate! Ma non è tutto: due nuovi personaggi si aggiungono alla già folta schiera di pazzoidi che anima il liceo Tomobiki! Scopriteli con noi!

MIKAMI

DRAGON BALL 61 e 62

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Dragon Ball ci lascia, ma se le avventure di Goku finiscono qui, quelle di Dai (protagonista di **Dragon Quest**) stanno per inziare! La parte malvagia di Majin-Bu è veramente indistruttibile, ogni sforzo dei nostri amici risulta inutile, e la fusione fra Goku e Vegeta non ottiene i risultati sperati. A tutto c'è rimedio, però, basta trovarlo...

KEN IL GUERRIERO 10

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Ken argina la falla generata in una diga, permettendo a Rei di proseguire il suo scontro con Yuda. Con l'acqua sin quasi alla vita, i due mettono a segno i loro colpi più micidiali, e Yuda non resiste alla forza dell'avversario. Rei ha la sua vendetta, ma non sopravvive allo scontro, lasciando nei compagni un vuoto difficilmente colmabile.

SAILOR MOON 29

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

I nemici attaccano durante il concerto di Michiru, apprezzata violinista, e così Sailor Uranus e Sailor Neptune sono costrette a intervenire mostrandosi per quello che realmente sono! Haruka è un uomo oppure una donna? Oltre ai fumetti, torniamo a parlare delle CLAMP e del loro recentissimo **Card Captor Sakura**, e sveliamo tutte le censure apportate al cartoon di **Rayearth (Una porta socchiusa ai confini del sole)**. Un poster in regalo!

GAME OVER 6

15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

Il vecchio che ha seguito i movimenti di Terry ed Andy non è altri che il maestro di Geese e di Jeff Bogard! Dopo **Fatal Fury** si continua con **Street Fighter II V**, dove Ken affronta il suo sosia robotico. Questo mese, le schede sono dedicate a Sakura e a Kyo Kusanagi, e avrete **in regalo un bellissimo poster di King of Fighters**!

STORIE DI KAPPA 37 (TRINETRA)

13x18, 240 pp, b/n, lire 6.000

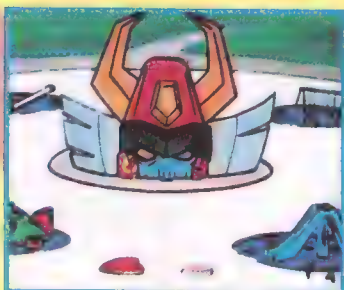
Torna in Italia il genio di Yuzo Takada con la serie che ha dato un seguito alla stupenda saga di 3x3 Occhi! Dov'è finita Pai, l'ultima triclope rimasta sulla terra? Che fine ha fatto Yakumo Fujii, l'essere umano che lei ha tramutato in un immortale guerriero wu? Dov'è andato Benares, il wu del Signore dei Triclopi, la cui resurrezione è attesa con trepidazione da tutte le creature delle tenebre? Finalmente tornano l'orrore e la lotta! **Albo del mese!**

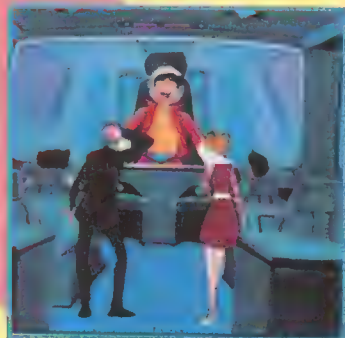
A VOLTE RITORNANO

Richiesti a [illegible] referendum [illegible] **Macchine del Tempo** [illegible] **A volte ritornano...** [illegible]

TRIDER G7

di **Massimiliano De Giovanni**

Quello dei robot giganti è un genere narrativo da sempre amato dal pubblico giapponese, anche perché unisce alla grande passione per la tecnologia e la meccanica del Sol Levante le antiche leggende popolari dedicate ai giganti Oni. Portati al successo nei primi anni Settanta grazie alle opere di Go Nagai (**Mazinger, Great Mazinger, UFO Robot Grendizer**...), i robot da combattimento trovano in **Kido Senshi Gundam** la loro massima evoluzione: ispirata al romanzo **Fanteria dello spazio** di Robert Heinlein, la serie prodotta dalla Nippon Sunrise si distingue per il realismo del conflitto bellico, per la vulnerabilità delle macchine e per l'umanità dei protagonisti, trovando un seguito straordinario anche tra gli spettatori più adulti. Quando il 26 gennaio 1980 venne trasmesso l'ultimo episodio del cartone animato, una nuova serie era già pronta a prenderne il posto: programmata nello stesso giorno, sulla stessa emittente, allo stesso orario (le 17:00), **Muteki Robot Trider G7** (L'invincibile robot Trider G7) raccoglieva un'eredità tutt'altro che facile, e la Sunrise non voleva rischiare un confronto scomodo con il precedente successo. A nessuno sarebbe interessato un clone di **Gundam**, e anche il tono della narrazione doveva cambiare per risultare più brillante e scanzonato. Gli spettatori che il 2 febbraio si sintonizzarono sulla serie diretta da

Masanori Sasaki si trovarono di fronte a qualcosa di nuovo e di assolutamente bizzarro: nessun invasore alieno pronto a conquistare la Terra, nessun pilota tormentato da conflitti interiori, nessun generale pronto a dare ordini, ma solo un ragazzino a capo di una ditta di stampo squisitamente familiare. Anche il robot gigante al centro dell'azione aveva qualcosa di atipico, nonostante il design massiccio e imponente di Kunio Okawara, lo stesso che studiò le forme dei vari mobile suit, a cominciare dallo storico RX-78. A differenza dei mostri d'acciaio degli anni Settanta, le cui basi erano segrete e ben mimetizzate, tra un combattimento e l'altro il Trider G7 riposava in un parco giochi della capitale nipponica, e non nasceva per combattere, ma semplicemente per consegnare materiali più o meno pericolosi da un pianeta all'altro. Sin dalle prime scene, il cartone animato metteva in evidenza un tono semi-umoristico, alternando storie di vita scolastico-casalinghe e viaggi avventurosi nel cosmo. La componente che emerge è certamente sociale, dal momento che il protagonista è costretto a barcamenarsi tra lo studio e il lavoro pur di mantenere la famiglia, ma l'umorismo della storia è tale da rendere brillanti persino i combattimenti. E così, per cinquanta settimane la serie riscuote i meritati consensi del pubblico, costituendo un nuovo e importante tassello nella storia dell'animazione giapponese.

TRAMA

Può uno studente delle scuole medie mandare avanti tutto solo una compagnia di trasporti spaziali? A giudicare dall'energia di Watta Takeo sembrerebbe proprio di sì. Il nostro giovane eroe rimane orfano del padre quando ha da poco compiuto gli undici anni, ed eredita suo malgrado la ditta privata Takeo General Company, di cui diviene immediatamente presidente. Il ragazzo è infatti l'unica persona della famiglia ad avere la patente per pilotare un robot, ma conciliare lo studio con il lavoro non è sempre cosa facile. Per guidarlo e consigliarlo entra così in scena il saggio Umemaro Kakinokoji, figura perno della compagnia, che dai suoi sessantacinque anni suonati è l'unico a poter dispensare consigli. Nell'epoca in cui si colloca la serie animata, lo spazio è stato da tempo colonizzato ed esistono diverse compagnie che si occupano di spedizioni e investigazioni interplanetarie: la Takeo General Company è una di queste, e Watta si trova spesso a che fare con materiale pericoloso o con spietati criminali. Il suo robot-lavoratore è infatti un prodigio della tecnica, ed è spesso utilizzato per ostacolare le scorribande piratesche di una singolare società-impero spaziale. Più che un corriere, la Takeo General Company è una sorta di polizia galattica, e quando la situazione lo richiede Watta lascia le lezioni per volare contro il nemico a bordo dell'invincibile Trider G7. Nonostante le missioni si susseguano una dopo l'altra, però, Watta è tutt'altro che ricco, e il grado di presidente non è certo sufficiente a sbarcare il lunario. Ci penserà la graziosa Ikue ad amministrare al meglio il suo denaro, rivelandosi ben più di una semplice impiegata.

PERSONAGGI

SHIGERU TAKEO
Il fratellino di Watta ha solo 5 anni, ma è già incredibilmente intelligente. A lui piace soprattutto studiare e leggere libri.

TETSUO ATSUI
E' un tecnico della Takeo General Company e si occupa delle riparazioni del Trider G7. E' un bravo meccanico, ha 50 anni ed è alle dipendenze di Umemaro Kakinokoji.

KENICHI OOYAMA
Figlio del presidente di una grande ditta, ha 12 anni ed è viziato e prepotente. Frequenta la stessa classe di Watta, ma non va affatto d'accordo con il nostro eroe.

KAORU TAKI
Compagna di classe di Watta, ha 12 anni ed è la ragazzina più carina del gruppo.

IKUE SUNAHARA
E' impiegata nella Takeo General Company in qualità di contabile, ha 19 anni ed è un'appassionata di moda. Per Watta è come una sorella maggiore.

KAZUYO TAKEO
Ha 43 anni ed è la madre di Watta. Non è apprensiva, e lascia i figli liberi di compiere le loro scelte.

SACHIKO TAKEO
La sorella di Watta ha 8 anni ed è molto vivace. E' una gran chiacchierona e ogni tanto bisticcia con Watta.

WATTA TAKEO
Ha 12 anni ed è il protagonista della serie. Presidente della ditta privata Takeo General Company, è molto gentile anche se troppo superficiale.

MAESTRO DAIMON
L'insegnante di Watta è un ventottenne amante dello sport. E' fin troppo gentile, anche se a volte parla troppo.

TOUHACHIRO KINOSHITA
Ha 25 anni e lavora sotto Kakinokoji per la Takeo General Company. E' un tipo piuttosto ruffiano e servizievole, specialmente quando si trova di fronte a persone importanti.

MAESTRA MIEKO
E' molto brava nell'educare la classe e riesce sempre a mantenere la calma. E' ancora nubile.

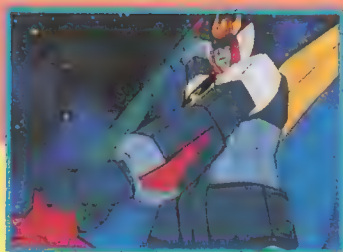
ZAKURON
Spietato cyborg dalle sembianze umane, ha 23 anni e vive nello spazio.

ONDORON
Ha 40 anni ed è il presidente della Ondoron Universal, una ditta che realizza progetti per sviluppo nello spazio.

UMEMARO KAKINOKOJI
Ha 65 anni ed è il vicepresidente della Takeo General Company. E' diligente e professionale nel lavoro e molto serio in tutte le cose.

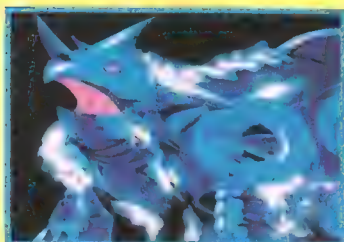
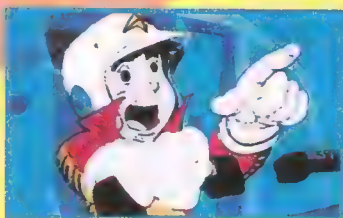
AKIRA
Ha 12 anni e viene spesso deriso per il suo peso. Ogni tanto volta le spalle all'amico Watta perché attirato dai regali del ricco Kenichi.

MASANORI SASAKI (regia)

Trider G7 ha rivoluzionato il modo di intendere le serie di robot giganti, liberandosi degli stilemi degli anni Settanta. Questa volta, infatti, non troviamo soldati impegnati in una guerra planetaria, ma uno studente delle scuole elementari che pilota un robot semplicemente per lavoro. Nel dirigere questo cartone animato non mi sono mai curato di rendere spettacolari le scene di battaglia, ma piuttosto di raccontare la vita dei ragazzini, sempre in bilico tra lo studio, il gioco e le responsabilità dell'adolescenza.

MASAMI IWASAKI (produttore)

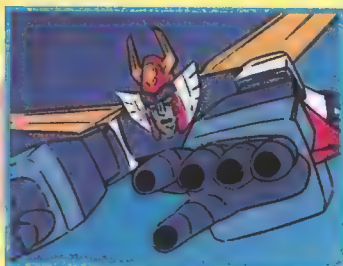
Gli appassionati di fantascienza erano abituati a sintonizzarsi davanti al televisore alle 17:00 per assistere alle appassionanti avventure di **Kido Senshi Gundam**. Una volta terminata la serializzazione di questa celebre serie dovevamo necessariamente continuare sul filone dei robot giganti, anche se il confronto poteva essere pericoloso. Per questa ragione abbiamo pensato di rivolgerci a un pubblico più giovane, unendo alla pura science fiction una maggiore dose di umorismo. **Trider G7** ha inoltre un tema di base: il rispetto dell'umanità. Non è infatti semplicemente una serie di robot, ma tutti gli esseri umani ricoprono un ruolo determinante.

NOBUYOSHI SASAKADO (character designer)

Quando mi hanno contattato per la caratterizzazione dei personaggi di **Trider G7** mi è stato chiesto di lavorare al massimo delle mie capacità perché la serie, nonostante si inquadrasse nel filone dei robot giganti, voleva essere essenzialmente uno spaccato sulla vita degli adolescenti. In questo cartone animato la vita degli studenti è sempre in primo piano, e così ho puntato molto sulle espressioni di Watta.

KUNIO OKAWARA (mechanic designer)

Nonostante la storia sia più leggera rispetto a quella di **Kido Senshi Gundam**, il robot gigante è più duro e massiccio del mobile suit RX-78. Per definire nei minimi dettagli il Trider G7 abbiamo realizzato uno dei progetti più importanti e complessi del panorama animato giapponese, arrivando addirittura a costruire un modello in legno. Trider G7 non è un semplice robot, ma un mezzo in grado di effettuare quattro trasformazioni che ha conquistato immediatamente il pubblico nipponico.

AKIHIRO KANEYAMA (direttore animazione)

Era molto difficile trasporre in animazione l'umorismo e lo spirito di questa storia, e per riuscire nel nostro intento abbiamo dovuto tutti impegnarci al massimo. Che faticata! Per fortuna il character design di Nobuyoshi Sasakado era molto preciso e semplice da rappresentare, così la collaborazione ha dato i frutti sperati. Ciò che più mi ha colpito in questa serie è il fatto che il protagonista abbia una piccola ditta, mentre i suoi nemici hanno robot incredibilmente grandi e potenti. Il divertimento sta proprio in questo apparente squilibrio, dal momento che Watta ha sempre la meglio!

STAFF

REGISTA: MASANORI SASAKI
SCENEGGIATURA: HIROYUKI HOSHIYAMA•TSUNEHISA ITO
CHARACTER DESIGNER: NOBUYOSHI SASAKADO
MECHA DESIGNER: KUNIO OKAWARA
DIRETTORE ANIMAZIONE: AKIHIRO KANEYAMA
ANIMAZIONE: NORIO KASHIMA•KAZUHITO KIKUCHI•MITSUKO KASE
ART: TAKASHI MIYANO
PRODUTTORE: MASAMI IWASAKI (Nippon Sunrise)•NOBUYUKI OKUMA (Sotsu Agency)•AYUMI SEKIOKA (Nagoya TV)

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTAQUATTRO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTAQUATTRO

In lotta per Keiichi - "Keiichi Sodatsusen!!"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995
Corri, Sayuri! - "Hashire, Sayuri-chan!!"
da Calm Breaker vol. 3 - 1997
La Grande Sfida - "Dai Gassaku"
da Afternoon nr. 2 - 1997
COPERTINA: Assembler 0X, Calm Breaker, Mugen no Junin, Compiler, Gun Smith Cats, Fortified School, Jiraishin, Squadra Speciale Ghost, Seraphic Feather, Dr. Kishiwada, Oh, mia Dea!, Omega, The Fish Bone, Bug Patrol, Blue World, Yugo, Wahhaman, Discommunication © Kia Asamiya, Masatsugu Iwase, Hiroaki Samura, Kenichi Sonoda, Takeshi Narumi, Shinichi Hiromoto, Tsutomu Takahashi, Masamune Shirow, Hiroyuki Utatane, Tony Takezaki, Kosuke Fujishima, Yoshiki Inoue, Tadashi Matsumori, Akira Ooyama, Tadatoshi Mori, Yukinobu Hoshino, Shinji Makari, Shu Akana, Yoshitoo Asari/Kodansha
BOX: Rina, protagonista di Slayers! © Kadokawa

PETIZIONE
ATTO SECONDO

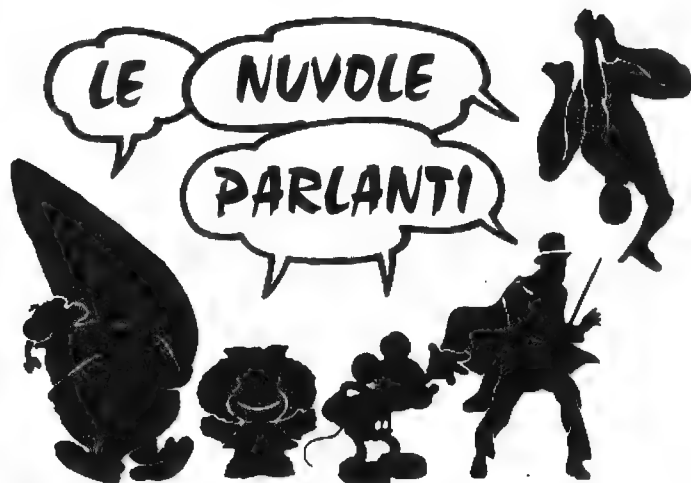
Sono passati quasi tre anni da quando lanciammo su queste pagine l'ormai storica **Kappa Petizione**, tra entusiasmi e polemiche, schieramenti velati o dichiarati. Ripartire da zero non è facile, anche perché, inutile nasconderlo, all'epoca i risultati raggiunti con la nostra raccolta di firme furono davvero modesti; tuttavia bisogna anche riconoscere che forse i tempi non erano ancora maturi. Chiedevamo il sostegno incondizionato di un grande pubblico che non c'era, dal momento che il fumetto giapponese rappresentava poco più che una moda passeggera, sostenuto da uno zoccolo duro di pochissime migliaia di fan. La maggior parte di voi ha iniziato infatti a conoscerci solo nell'ultimo anno, chi attraverso questa rivista, chi attraverso albi popolarissimi come **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**, e sentiamo crescere intorno a noi un'energia forte e spontanea a cui non eravamo preparati. In tutte le vostre lettere notiamo come l'argomento censura sia in primissimo piano, e c'è persino chi si scusa di non essere stato dei nostri nei primi anni Novanta perché troppo giovane o disinteressato alle produzioni giapponesi.
Attraverso l'entusiasmo della nuova generazione potremmo raggiungere l'obiettivo mancato, dal momento che gli adolescenti di oggi sembrano preferire i fatti alle parole, la lotta ai piagnistei. Se qualche sopravvissuto alla vecchia generazione si sente provocato da questo editoriale, non ha che da farci ricredere, sommergendoci di sottoscrizioni. Chi ci ha già sostenuto in passato, invece, è invitato a contribuire nuovamente alla causa, sicuri di un miglior risultato. Questa volta, infatti, una serie di amici scenderanno in campo con noi, a cominciare da Fabrizio Bellocchio, che dalle pagine de "Il Caleidoscopio" ha già trattato più di una volta il tema scottante della *TV vietata ai minori* (ospitando, tra l'altro, un nostro intervento nel numero dello scorso aprile).
A pagina 68 troverete il testo della nuova **Kappa Petizione**, che vi invitiamo a leggere attentamente e a sottoscrivere: inutile dire che quante più saranno le firme, migliore sarà il risultato. Per questo vi preghiamo di fotocopiare e distribuire (a scuola, nelle fumetterie, nei centri sociali, tra amici e parenti) il modulo base che andrà compilato in ogni sua parte, in modo chiaro e leggibile per garantirne l'autenticità.
Dopo aver subìto per anni le scelte impietose dei responsabili delle trasmissioni per ragazzi dei circuiti televisivi pubblici e privati, abbiamo finalmente la possibilità di far sentire la nostra voce. Non una sterile protesta, ma una vera e propria petizione per ottenere quanto da sempre ci è stato negato e una Proposta di Legge da presentare alla Commissione della Presidenza del Consiglio in materia di minori e TV. Ancora una volta seguiremo l'evolversi della situazione direttamente da queste pagine. Ancora una volta chiediamo il vostro aiuto.

Kappa boys

«Secondo i meteorologi la previsione era giusta, era sbagliato il tempo.»
Henri Tisot

COME RICHIEDERE GLI ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi solo 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione (indipendentemente da quanti albi richiedete). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

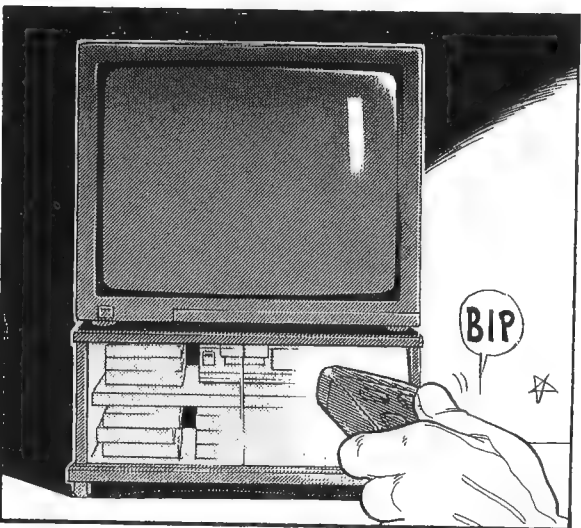
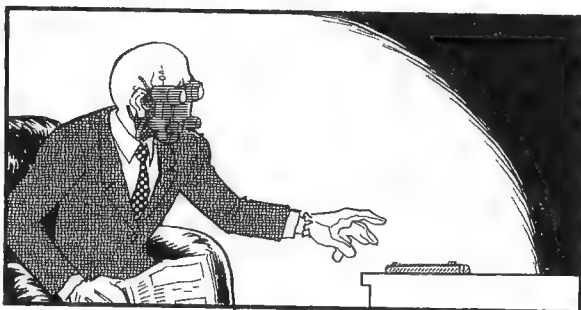
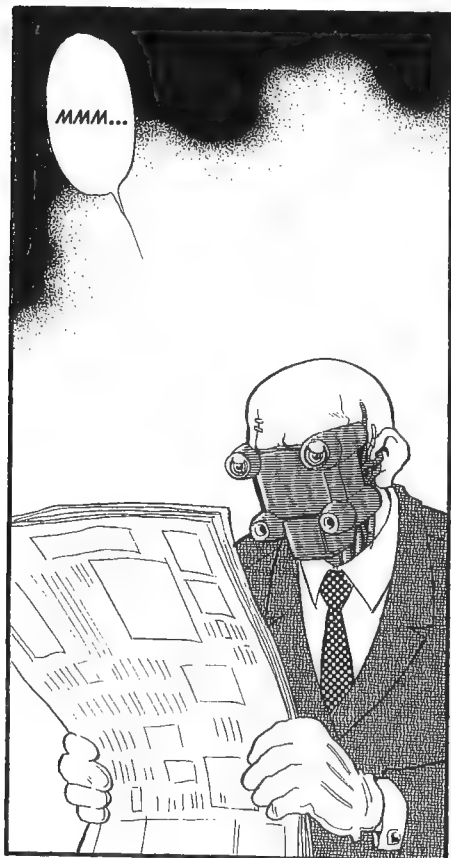
- **KAPPA MAGAZINE** da 1 a 63 (lire 6.000 cad.)
- **STARLIGHT**
  - **Orange Road** da 1 a 25 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Sesame Street** da 1 a 5 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Rough** da 1 a 9 (lire 3.300 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
  - **City Hunter** da 1 a 11 (lire 3.300 cad.)
    da 12 a 21 (lire 5.000 cad.) - in corso
- **NEVERLAND**
  - **Video Girl Ai** da 1 a 17 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Video Girl Len** da 1 a 3 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Georgie** da 1 a 7 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Caro Fratello** da 1 a 4 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **DNA²** da 1 a 7 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Ranma 1/2** da 1 a 27 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **ACTION**
  - **JoJo** da 1 a 47 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **KEN IL GUERRIERO**
  - **Ken il guerriero** da 1 a 9 (lire 5.000 cad.) - in corso
- **TECHNO**
  - **Guyver** da 1 a 25 (lire 3.300 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
  - **Cyber Blue** da 1 a 7 (lire 3.300 cad.) - conclusa
  - **Ushio e Tora** da 1 a 9 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **DRAGON**
  - **Dragon Ball** da 1 a 60 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **MITICO**
  - **Lupin III** da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
  - **Dottor Slump** da 1 a 11 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **YOUNG**
  - **Il mensile del fantastico** da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
  - **Lamù** da 1 a 7 (lire 3.300 cad.) - in corso
- **SAILOR MOON**
  - **Sailor Moon** da 1 a 28 (lire 3.200 cad.) - in corso
- **STORIE DI KAPPA**
  - **Gon** da 3 a 4 (lire 5.000 cad.) - conclusa (1 e 2 esauriti)
  - **Orion** da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - esauriti
  - **Takeru** da 1 a 7 (lire 7.000 cad.) - conclusa
  - **Street Fighter II** da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
  - **Appleseed** da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
  - **Oltre la porta** (lire 5.000 cad.) - volume unico
  - **Memorie** (lire 10.000) - volume unico
  - **Michael** (lire 5.000) - volume unico
  - **Rough** da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
    13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
  - **Present from Lemon** da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
  - **Shadow Lady** da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
  - **Seraphic Feather** 1 (lire 3.500 cad.) - in corso
  - **Guyver** 26 (lire 5.000 cad.) - in corso
  - **Rumic World** da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - in corso
- **SPECIALI**
  - **Lupin III** da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi **Mitico**
  - **Zetman** (lire 5.000) - volume unico

LA GRANDE SFIDA

PROGETTO DI YOSHITO ASARI - ORGANIZZAZIONE DI TONY TAKEZAKI

16:30 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!
18:00 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!
19:15 - Tele Shopping
Questa sera vi verranno presentati gli incredibili Coltelli Samurai che tagliano tutto e la cera per automobili Kappa.
20:40 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto! Iniziate a prenotare per telefono!
22:45 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!

quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!
19:15 - Il ballo del Qua-Quark
Nella puntata odierna verrà spiegata l'esistenza del *Blue Hole*, ovvero i misteriosi Buchi Blu, che a differenza dei già noti Buchi Neri mettono in collegamento la nostra realtà con quella in cui vivono i dinosauri! Salti nel tempo o semplici passaggi segreti verso il centro della Terra? Presenta Piero alla Diavola.
20:40 - Giochi senza pompiere
"Senza pompiere" perché non c'è bisogno d'acqua, dato che il tutto si svolge in piscina! Divertimento assicurato con una gara tra celebrità del manga in costume da bagno!
22:45 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi

Leggetevi un bel libro, piuttosto!
19:15 - Grande Maratona del Decennale
Tre anniversari che confluiscono in una sola grande maratona commemorativa! Nell'estate del 1997 la rivista "Kappa Magazine" ha compiuto sei anni, la Star Comics dieci e, poco tempo prima, ne ha compiuti dieci anche la rivista "Afternoon", da cui vengono tratti i migliori manga che appaiono sia su **Kappa**, sia su **Storie di Kappa**! Partecipano personaggi assurdi, umani e non, creati da ben 52 autori di manga differenti. Telecronaca a cura del Kappa. Ospiti d'onore i Kappa boys.
20:40 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto! Iniziate a prenotare per telefono!
22:45 - Niente d'interessante
Come al solito, a que-

16:30 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!
18:00 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto!
19:15 - Il mistero del cadavere a pezzi
L'incredibile dottor Kishiwada è alle prese con un inquietante mistero: una voce al telefono lo avverte di un efferato omicidio davanti al palazzo del Governo a Tokyo. Il dottore si precipita sul posto, per trovare un cadavere orrendamente mutilato e la sua misteriosa informatrice...
20:40 - Niente d'interessante
Come al solito, a quest'ora non c'è nulla di buono in TV. Leggetevi un bel libro, piuttosto! Iniziate a iniziate a prenotare per tele-

GROWR
GRANDE M
DEI DEC
TUTTI I KONKORRENTI SONO PARTITI CONTEMPORANEAMENTE! BELLA STORIA! GUARDA CHE RAZZA DI CAOS!
YAAH!
OMEGA!
CORRI, KEIICHI!
ASPETTAMI!

ARATONA
ENNALE

HA FINALMENTE PRESO IL VIA LA GRANDE MARATONA COMMEMORATIVA INDETTA IN OCCASIONE DEL 10° ANNIVERSARIO DELLA RIVISTA AFTERNOON! NOTO CHE AI CONCORRENTI SI SONO MISCHIATI ANCHE DEI GAURRI TOTALI CHE MI SEMBRANO TUTTO FUORCHE' UMANI. COMUNQUE SIA SIAMO TUTTI MAGGIORENNI E VACCINATI, PER CUI DIREI DI NON BADARE A QUESTE SOTTIGLIEZZE INSIGNIFIKANTI! D'ALTRA PARTE, CON QUESTA BELLA GIORNATA, KISSENEFREGOLA DELLA REGOLA?

SUZUKI, PERSONAGGIO UMORISTICO CHE VEDRETE SEMPRE E SOLO DI PROFILO

CHI ARRIVERÀ PER PRIMO? CHI SARÀ IL VINCITORE?
GRANDE MARATONA DEL DECENNALE
YAAAH
YAAH
SENTIAMO L'OPINIONE DEI KAPPA BOYS!
PARLO IO! NO IO! LASCIA! AHIO!

SÌ, BUONANOTTE... OH, ATTENZIONE, SIGNORE E SIGNORI! QUALCUNO È GIÀ STATO DIVORATO DAL CONCORRENTE T-REX!
BIP

ZAP

FLASH
ALLEGRIA, SIORE E SIORI! BENVENUTI AL QUIZZACCIO! PRESENTIAMO SUBITO I CONCORRENTI DI QUESTA SERA, CHE SONO PIÙ AGGUERRITI CHE MAI, È VERO...

ZAP
FLASH

TRRRR
TRRRRRRR

BELL (CAMPANELLO) + DANDY (DAMERINO) = LA DEA-DAMERINO DEI CAMPANELLI?!

ESPRIMI UN DESIDERIO!

TLING

TLING TLING

DI DLING

DI DLING

DI DLING

VORREI CHE UNA DEA-DAMERINO DEI CAMPANELLI COME TE STESSE SEMPRE AL MIO FIANCO!

UGH...

DEVO ANDARCI A OGNI COSTO!

WAAH

UN'ASSURDITÀ DEL GENERE CAPITA SOLO UNA VOLTA OGNI DIECI ANNI, E IO DEVO VEDERLA!

DOMP

QUESTO SANGUE...

...NON SI È ANCORA COMPLETAMENTE COAGULATO... E NON C'È ANCORA RIGOR MORTIS...
SOLITAMENTE SONO NECESSARIE ALMENO DUE ORE PRIMA CHE UN CADAVERE SI IRRIGIDISCA A CAUSA DELL'INATTIVITÀ DELL'ATP* ALL'INTERNO DELLE CELLULE MUSCOLARI... QUINDI È UN CADAVERE ABBASTANZA FRESCO...
LAP

* TRIFOSFATO DI ADENOSINA

DICONO CHE LA CARNE BOVINA E SUINA SIA PIÙ BUONA DOPO LA DECOMPOSIZIONE DELL'AMMINOACIDO A CAUSA DEL PASSARE DEL TEMPO...
...MA SONO DELL'OPINIONE CHE, PER QUANTO RIGUARDA UN CADAVERE UMANO, LA FRESCHEZZA SIA PIÙ IMPORTANTE...
GLUP

GUARDALO! QUELLO È UN CADAVERE UMANO!
EH EH! UNO STUPIDO AMMASSO DI CARNE!
UN GIORNO ANCHE TU SARAI COSÌ!

GRUNT... NON È GIUSTO... PERCHÉ NON HANNO CHIAMATO ME A INDAGARE?
GNAM GNAM

TADAN
PERCHÈ HANNO AMMAZZATO PROPRIO ME?
DA QUESTA PARTE, DOTTORE!
OOOH OOOH
UH?!
MA...?
CHE DELUSIONE! CHISSÀ COSA CREDEVO, IO...

VENGA, DOTTORE! IL CADAVERE SI TROVA PROPRIO QUI!

CO-SA?!
WHUP
HURYA!
MMM... È PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE GLI AUTORI DI MANGA HANNO PAURA DI PRESENTARSI DAVANTI AI LORO FAN... RISCHIEREBBERO DI VENIR SMEMBRATI NELLA FOGA OTAKUISTICA...
CHE FA, CITA?
OH, CHE PECCATO... UN TRIPLO ANNIVERSARIO COSÌ BELLO MACCHIATO DA UN FATTO DI SANGUE COME QUESTO... NON C'È PIÙ RELIGIONE...
OH, MIO DIO!

CI FAREMO UNA BELLA FOTO RICORDO ASSIEME ALLA VITTIMA!
È UNO SCOOP ECCEZIONALE! CORRI!
TAP TAP

RUMBLE
GIUSTO!
BENE, GENTE... CAPISCO CHE LA SITUAZIONE SIA TERRIBILE, MA VORREI SPOSTARE LA VOSTRA ATTENZIONE SU UN FATTO... UN BUCO BLU SI STA APRENDO PROPRIO SULLE NOSTRE TESTE, E TEMO CHE IL NOSTRO TEMPO SIA LIMITATISSIMO!
SANTO CIELO!

FA' UN BEL SORRISO! VERRÀ BENISSIMO!
C-CREDO CHE VOMITERÒ... QU-QUESTO È UN CADAVERE MUTILATO...
OTTIMA POSA! TIENILO COSÌ!

ANCHE VOI NON STATE CERTO RACCOGLIENDO MARGHERITE, PERÒ!
POTRESTE ANDARE ALTROVE CON QUELLA SCHIFEZZA?
CHE IDEONA!
EHI! POTREMMO USARLO COME SORPRESINA KINDER DEL MESE PROSSIMO! VEDO GIÀ LA PUBBLICITÀ... CON KAPPA MAGAZINE DI NOVEMBRE IN OMAGGIO DUE CHILI DI CARNE FRESCA!
SFLOM
CHE PUZZA!
CHE PUZZA!
CHE PUZZA!
IMPROVVISAMENTE L'ATMOSFERA SI È FATTA TETRA... CHE DIAVOLO...?
COS..?!
CHE BEL VENTICEL...
AAH!
WHOOSH
QUI C'È STATO UNO STRANO OMICIDIO... LASCIATE FARE A ME!
FIUUUUUU

WHOSH

IL MIO NOME E' KYOYA IIDA, SONO UN AGENTE DI POLIZIA DELLA SQUADRA OMICIDI... NON MI CONOSCETE ANCORA PERCHE' APPARIRO' L'ANNO PROSSIMO IN STORIE DI KAPPA DI MARZO, MA SONO TUTT'ALTRO CHE UN NOVELLINO!

QUESTO COBO, INVECE, NON LO VEDRETE MAI PERCHE' DUBITO CHE QUALCHE EDITORE OCCIDENTALE AVRA' MAI IL CORAGGIO DI PUBBLICARNE LE STORIE... SI CHIAMA PUGGY, ED E' UNO STUDENTE DELLA SCUOLA DI PREPARAZIONE PER GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITA'!

ORA CHE SONO ARRIVATO IO, POTETE STARE TRANQUILLI...
PUGGY!
BLINK
A PROPOSITO, AVETE NOTATO COME I MIEI ORIENTALISSIMI OCCHI A MANDORLA RENDANO ENIGMATICO IL MIO SGUARDO?
WHIP
MA CHE STA FARFUGLIANDO, QUESTO?! E' PAZZO?!
SANTO CIELO!
E GUARDA COME SI METTE IN POSA...

LE HO PORTATO QUI TUTTE LE PERSONE SOSPETTE CHE SI TROVAVANO SUL LUOGO DEL DELITTO... A PROPOSITO, QUESTI QUI SONO TUTTI NORMALI STUDENTI DEL LICEO...

VERAMENTE IO FACCIO PARTE DEL CORPO INSEGNANTE...

E IO NON SONO UN ESSERE UMANO...

CHI È STATO?

MAH?

MA NOI CHE CI FACCIAM QUI SU KAPPA? DOV'È IL SIGNOR BROLLI?

E QUESTI SAREBBERO NORMALI STUDENTI?

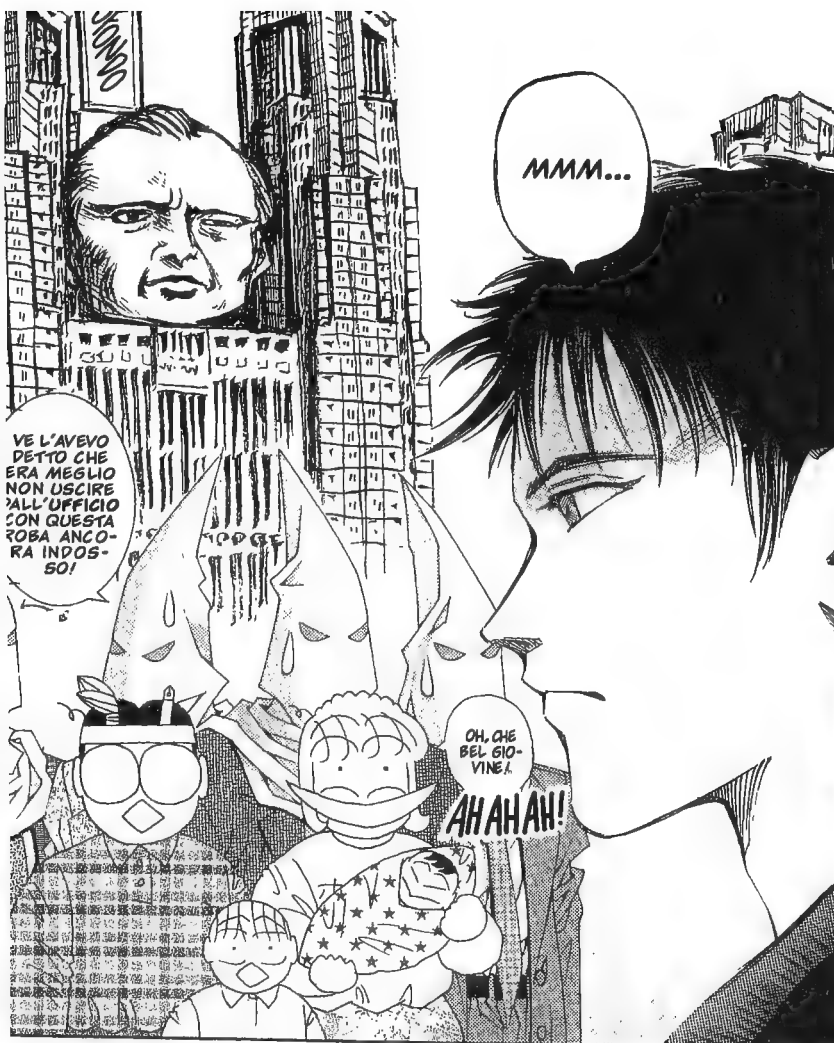
DIAMO UN'OCCHIATA...

ZERO

OGNUNO DI LORO HA UNA FACCIA SOSPETTA, A MODO SUO...
TAP TAP
COS ...?!

MMM...
OH, CHE BEL GIO-VINE!
AHAHAH!
VE L'AVEVO DETTO CHE ERA MEGLIO NON USCIRE DALL'UFFICIO CON QUESTA ROBA ANCO-RA INDOS-SO!

RAGIONIAMO... QUI C'È UN CADAVERE LETTERALMENTE FATTO A FETTE... E SUL LUOGO DELL'OMICIDIO CHI È PRESEN-TE?
ECCOLO LI! UN SAMURAI IN CARNE E OSSA!
PERCHÈ MI SENTO OSSERVATO?
HANF HANF HANF
TU-TUM TU-TUM TU-TUM

...UN GUER-RIERO SAMU-RAI?!

COME SMONTARE UN CORPO UMANO IN TRE SECONDI

1° PREMIO

IN GENERE, IN QUESTI CASI L'AUTORE DEL DELITTO E' L'INDIVIDUO MENO SOSPETTO...

...E PER QUESTO MOTIVO, SOSPETTO DI LEI AL 120%!
COSA?!

QUESTA E' L'ARMA DEL DELITTO, VERO?
EHI! QUELLO MI SERVE PER SPAZZOLARE I TRUCIOLI DI GOMMA!
A-HA! VISTO? L'HA FATTO SCOMPISCIARE COL SOLLETICO!

TAKUMI! FINALMENTE TI SENTO PARLARE COME UN ESSERE UMANO! RIPETILO ANCORA!
SÌ, IL COLPEVOLE E' PAPÀ!
MA CHE, SEI IMPAZZITO?!

NON FACCIAMO SCHERZI! IO DEVO LAVORARE!
SEI IN ARRESTO!
BENE... ARRESTATELO!
CHAK
ALLORA DOVREBBE ESSERE FELICE DI FINIRE IN GABBIA!
EH EH EH...

COS...?!
ARRESTATE ANCHE QUELLA!

VOGLIO TUTTI IN GALERA TRANNE QUEL SAMURAI!
ANZI, GIÀ CHE CI SIAMO, ARRESTATE TUTTI QUANTI!
ATATATATA
E ANCHE QUELLO... E QUELL'ALTRA... E QUEL LETTORE LÌ!
ECCO! E' IMPAZZITO!
YAAAA
ZIP
ZIP ZIP
ZAP
ZAP

IL QUIZZACCIO 10° ANNIVERSARIO

ALLEGRIA, SIORE E SIORI, E BENTORNATI AL QUIZZACCIO DOPO I CONSIGLI DELLA REGIA, E' VERO, MA GUARDA UN PO', QUANTE COSE CHE S'IMPARANO...

UH?

APEP HEIDMANN

YUGO BEPPU

AKIRA SHINDO

OMEGA

ECCO LA DOMANDA!

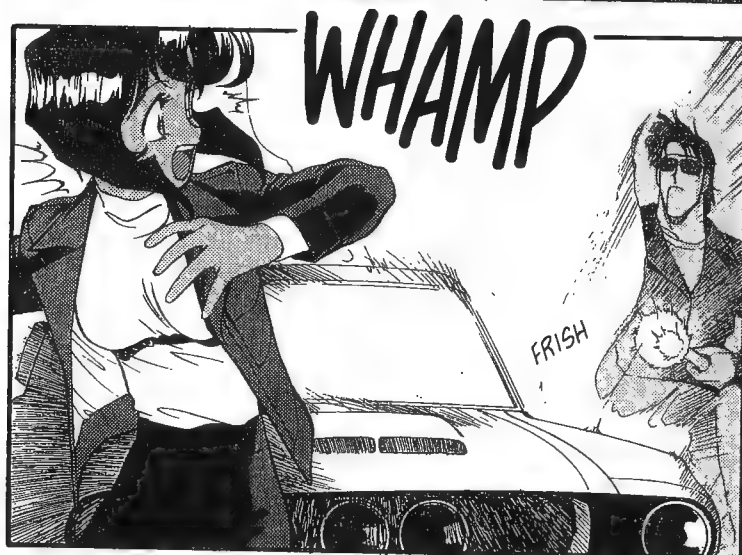
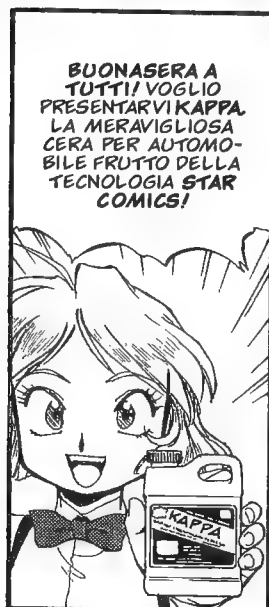
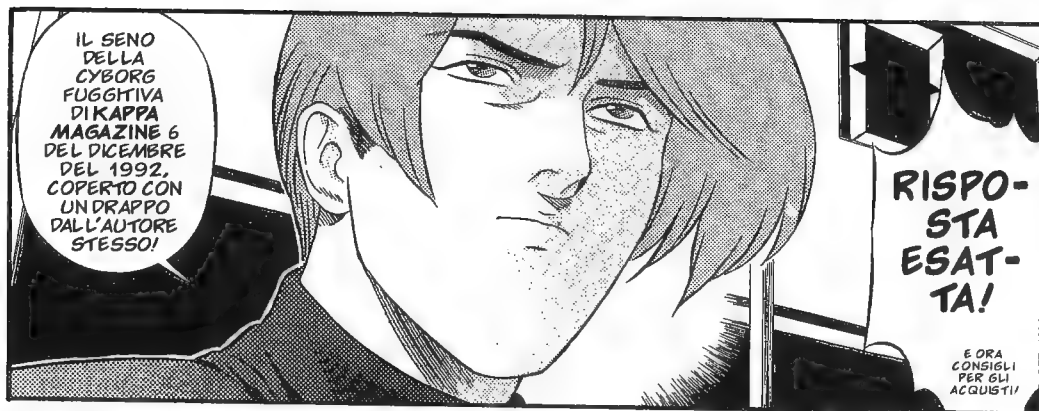
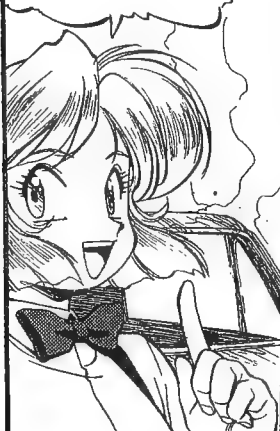
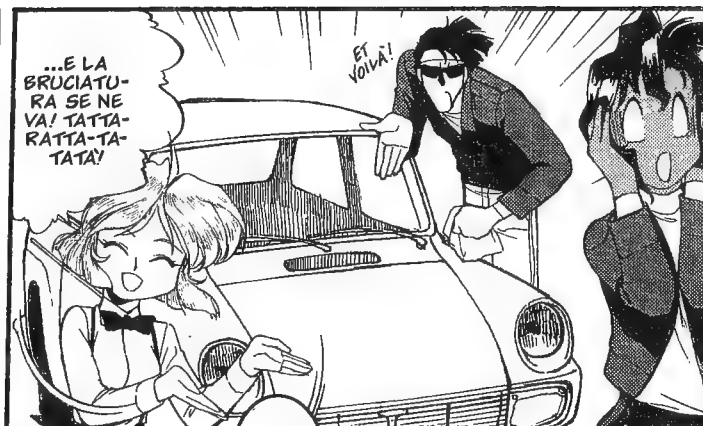
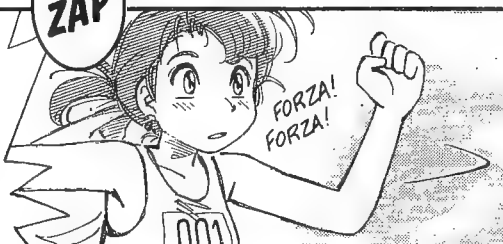
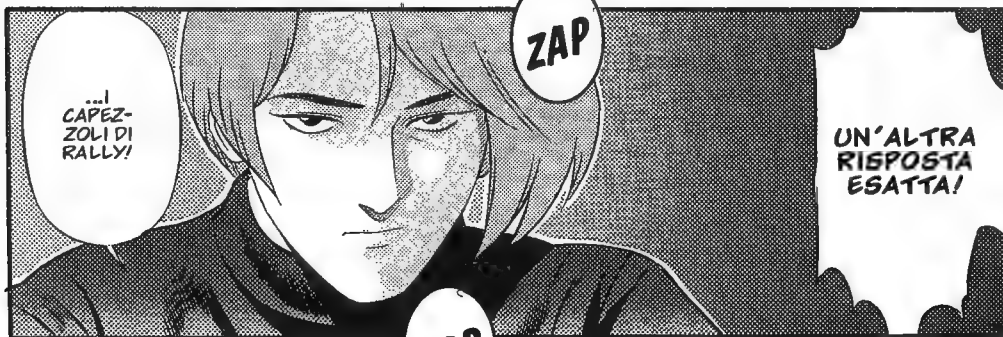
QUALE ILLUSTRAZIONE APPARVE SULLA COPERTINA DI KAPPA MAGAZINE NUMERO 49 DEL LUGLIO DEL '96?

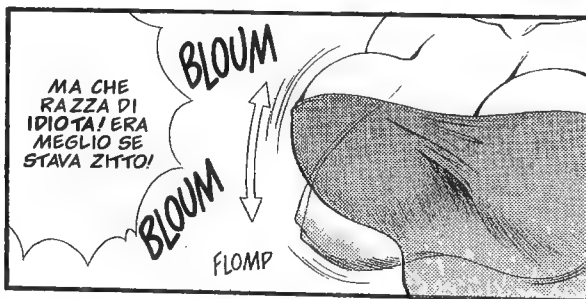
IL SENO DELLA CYBORG FUGGITIVA DI KAPPA MAGAZINE 6 DEL DICEMBRE DEL 1992, COPERTO CON UN DRAPPO DALL'AUTORE STESSO!
RISPOSTA ESATTA!
E ORA CONSIGLI PER GLI ACQUISTI!

BUONASERA A TUTTI! VOGLIO PRESENTARVI KAPPA, LA MERAVIGLIOSA CERA PER AUTOMOBILE FRUTTO DELLA TECNOLOGIA STAR COMICS!
KAPPA

PROVIAMO SUBITO LA SUA EFFICACIA!
FSSSSH

WHAMP
FRISH

MA CHE DIAVOLO FAI, BEAN?!
MI HANNO DETTO DI FARE UN FALÒ... L'HO FATTO, NO? NON LO DOVEVO FARE? IO L'HO FATTO! CHE FO? LO RIFO?

ANCHE SU UN'AUTO TENUTA DA UNA SOZZONA COME RALLY E COMPLETAMENTE BRUCIATA, LA CERA KAPPA FA IL SUO DOVERE! BASTA UNA PASSATA DI STRACCIO...
...E LA BRUCIATURA SE NE VA! TATTA-RATTA-TATA-TATA!
ET VOILÀ!
ZAP
LA MARATONA CONTINUA! I PRIMI KONKORRENTI HANNO GIÀ SUPERATO IL DECIMO CHILOMETRO, E SE NON SI SBRIGANO QUI CI ADDORMENTIAMO TUTTI...
FORZA! FORZA!
ZAP
...I CAPEZZOLI DI RALLY!
UN'ALTRA RISPOSTA ESATTA!
ZAP
BOINF
QUESTO E' ABUSO DI POTERE BELLO E BUONO!

HA RAGIONE! PRIMA DI ESSERE UN POLIZIOTTO SEI UN ESSERE UMANO! DOVRESTI VERGOGNARTI!
VLOR
SI, DOVRESTI VERGOGNARTI, PERCHE' CHI E' SENZA VERGOGNA AGOGNA LA GOGNA, DOVE DOVREBBE INFILARE LA TESTA IN UN GIORNO DI FESTA CON ARIA MESTA, MENTRE LA GENTE LO PESTA FINCHE' NULLA NE RESTA!
VLOPPY VLOPPYTY

FORZA, NACHI! SII UOMO! DIGLI QUALCOSA!
S-SI! C-CERTO...
ECCO...
QUAL-COSA!
FLOPPY

MA CHE RAZZA DI IDIOTA! ERA MEGLIO SE STAVA ZITTO!
BLOUM
BLOUM
FLOMP

FLOM
FLOM
LO SO BENE CHE E' UN IDIOTA, DATO CHE HO LAVORATO CON LUI IN DUE SERIE, MA NON C'E' BISOGNO DI GRIDARLO AI QUATTRO VENTI!

ANCHE PERCHE' SENNO' NON SI RIDE PIU'! HOPLA!
GIUSTO! ANCHE NELLA NOSTRA SERIE CI SONO UN SACCO DI UOMINI IDIOTI, MA MICA GLIELO DICIAMO!
BOING
BOING

E TU SMETTILA DI SBATACCHIARE IN GIRO QUELLE TETTE!
SBLOMP

VLOMP
CHI, IO?!

M-MA CHE...?!

VLOPPY VLOPPY

RUMBLE

RRRUMBLE

ACCIDENTI! LE ONDE A BASSA FREQUENZA DELLO SBALLOTTAMENTO TETTONICO STANNO ENTRANDO IN RISONANZA CON IL BUCO BLU!

HHMMMM

IL BUCO BLU STA PER APRIRSI PRIMA DEL PREVISTO!

RUMBL
EHI!
CHE DIAVOLO È QUELLO?

OMEGA EYE!
WHIP
FLASH

HRHRHRHRHR
FLAP FLAP

DEVO OCCUPARMENE ASSOLUTAMENTE!
QUESTO NON È PER NIENTE NORMALE! GUAI IN VISTA!

POTERE DELLA LUNA...
WHUM
THUM
...VIENI A ME!
WHIS
FLASH
OMEGA!
STRAP
STRAPP
STRAPP
STRAPP
STRAAP
BENE, GAURROPODI ALL'ASCOLTO! EKKO SPIEGATO IL SEGRETO DI TUTTI I SUPEREROI TRASFORMOIDI! OGNI FUNZIONE VITALE AUMENTA D'INTENSITÀ, E COSÌ ANCHE L'ALLUPAMENTO SESSUOFILO! È PER QUESTO MOTIVO CHE GLI SI STRAPPANO TUTTI I VESTITI DI DOSSO!

CAPITA A VOLTE, PERÒ, CHE I NOSTRI CARI SUPEREROI CI METTANO UN PO' TROPPO IMPETO, E CHE SI STRAPPINO DI DOSSO ANCHE **PIÙ DEL NECESSARIO!**

FORTUNATAMENTE, ESISTONO **ASSENNATISSIMI RESPONSABILI DI PRODUZIONE** CHE PENSANO ALL'INCOLUMITÀ PSIKO-SOCIO-FISIOLOGICA DELLE FRAGILI MENTI DEI BAMBINI ALL'ASCOLTO, E CHE SI OCCUPANO DI ADATTARE LE IMMAGINI PER UN PUBBLICO PIÙ GIOVINE!

VM NBC

STRAP

KLANG
SONO LIETO DI PRESENTARVI SAMURAI, UN BELLISSIMO SET COMPOSTO DA DODICI COLTELLI DA CUCINA!

FATE LA PROVA CON UN POMODORO! LA LAMA È TANTO AFFILATA CHE, PER PAURA, SI TAGLIA DA SOLO!
IL FILO DELLE LORO LAME È STATO TRATTATO CON TECNICHE SPECIALI, TANTO CHE TAGLIANDO IL PANE NON FARETE NEMMENO UNA BRICIOLA!
ZAP
POTREI AVERE QUALCOSA DI FORTE PER STARE SVEGLIO? CHE SO, UNA CANNONATA!
BENE... YAWN... SIGNORE E SIGNORI... LA MARATONA COMMEMORATIVA È GIUNTA AL QUARANTESIMO CHILOMETRO E, GRAZIE AL CIELO, CI AVVIAMO ALLO SPRINT FINALE...

ALLE SUE SPALLE VEDIAMO SORIMACHI... MENTRE SULLE SPALLE DI SORIMACHI VEDIAMO QUELLA SKARRAFONA DI KABURI COMMETTERE UN'INFRAZIONE! GIÙ DA LÌ!
...E SEMBRA VERAMENTE DETERMINATO... PERCHÉ MAI CI CHIEDIAMO?!
VAI! VAI!
TSUCHIYA È ATTUALMENTE IN TESTA AL GRUPPO...

LA LAMA RESTA SEMPRE AFFILATA! GUARDA! È ANCORA IN GRADO DI AFFETTARE UNA PERSONA!

ZAP
ZACK ZACK
CON QUESTE LAME POTRETE TAGLIARE CARNE, LEGNO, METALLO... GUARDATE QUESTA LATTINA VUOTA...
HUH...
SEI SICURO CHE NON SI ROVINI NO, A FARE COSE DEL GENERE?

ZAP
LA GENTE SI FA PRENDERE DAL PANICO PER NIENTE... ANCHE IL TIRANNOSAURO E' SOLO UNA POVERA BESTIOLA... GUARDATE QUANT'E' BUONO...
BUONO, BUONO...
PAT PAT

CRUNCH
BUONO!
PROFESSORE!
NONNO!
CRACK
CROCK
CRACK

BIP

BENE, SIGNORI! AVETE QUINDI VISTO LE PECULIARITÀ DEI DODICI MAGNIFICI COLTELLI DA CUCINA SAMURAI AFFETTA-UOMINI... E SE PRENOTATE L'INTERO SET ORA VIA TELEFONO...

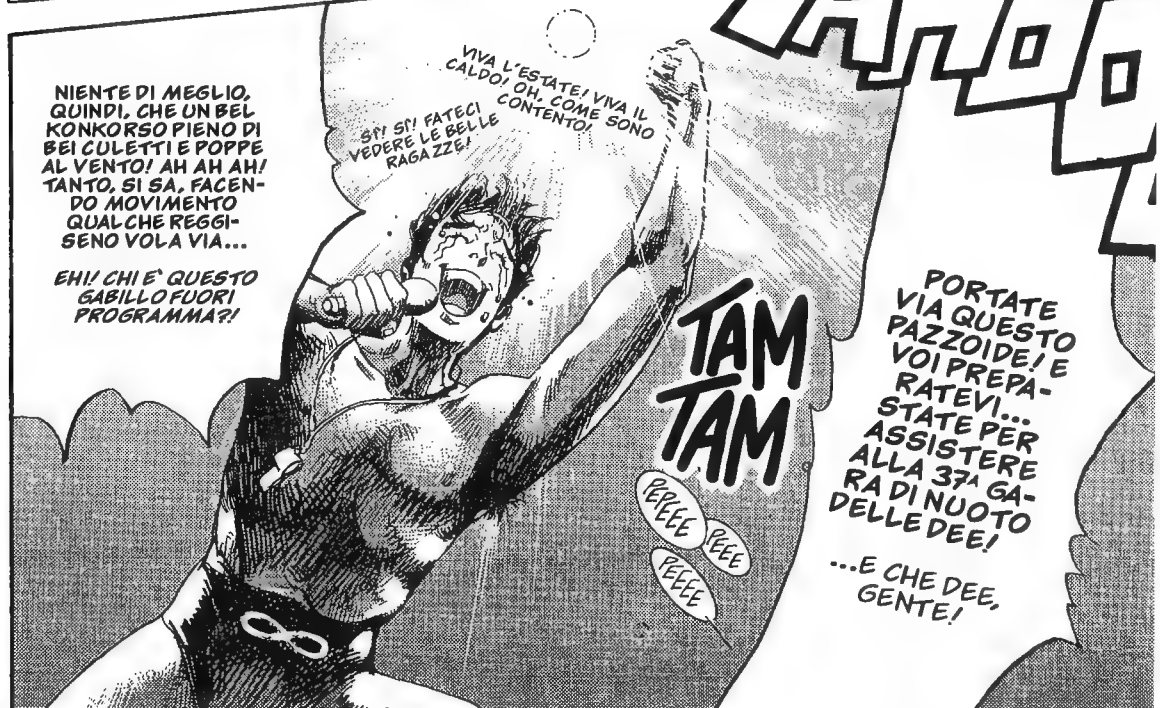
...VI OFFRO IN OMAGGIO L'ADATTATORE A MANOVELLA...
...GRAZIE AL QUALE POTRETE COMODAMENTE AFFETTARE O RIDURRE A LISTARELLE SOTTILI ESSERI UMANI DI QUALSIASI STAZZA O CLASSE SOCIALE!
GNIKKA GNIKKA GNIKKA

...
BIP

...IN ENTRAMBE, RALLY E' SEDUTA SULLA TAZZA DEL GABINETTO CON LE MUTANDINE ABBASSATE!

ANCORA UNA RISPOSTA ESATTA!

DING

AFTERNOON
GAURROFILI ALL'ASKOLTO, BEN RITROVATI DOPO I CONSIGLI DELLA REGIA! MI RACCOMANDO, NON SEGUITELI!
PRONTI... VIA!
BANG
AH AH AH!
VORTEX
MENTRE I CONCORRENTI DELLA GRANDE MARATONA CORRONO COME PAZZI PER RAGGIUNGERE IL TRAGUARDO, VENIAMO AL COLLEGAMENTO ESTERNO PIU' CALDO DI OGGI! E CON IL CALDO, SI SA, E' MEGLIO METTERSI I KOSTUMINI DA BAGNO...
YAHOO
NIENTE DI MEGLIO, QUINDI, CHE UN BEL KONKORSO PIENO DI BEI CULETTI E POPPE AL VENTO! AH AH AH! TANTO, SI SA, FACENDO MOVIMENTO QUALCHE REGGISENO VOLA VIA...
EHI! CHI E' QUESTO GABILLO FUORI PROGRAMMA?!
VIVA L'ESTATE! VIVA IL CALDO! OH, COME SONO CONTENTO!
SI! SI! FATECI VEDERE LE BELLE RAGAZZE!
TAM TAM
PEPEEE
PEEE
PEEEE
PORTATE VIA QUESTO PAZZOIDE! E VOI PREPARATEVI... STATE PER ASSISTERE ALLA 37ª GARA DI NUOTO DELLE DEE!
...E CHE DEE, GENTE!

KEIICHI! SONO QUI!
OOH... VIENI QUI KEIICHI...
A PROPOSITO, KOLGO L'OKKASIONE PER FARVI UN BELL'OTAKUIZ FUORI PROGRAMMA! RIUSCITE A TROVARE LA VERA BELLDANDY?! E RIUSCITE A RIKONOSCERE GLI AUTORI DI ALMENO SEI DI QUESTE DEE, ESCLUSA QUELLA ORIGINALE?!
SHOCK!
NON RIESCO A CAPIRE QUALE SIA LA MIA SORELLINA!
MA QUANTE BELLDANDY CI SONO, QUI?!

KEIICHI!
CUCU!

SPLHAAASH
DORYAH!
HURYAH!
HARYAH!
BENE! E ORA CHE GLI OTAKU MASKULI SI SONO LUSTRATI GLI OCCHIETTI, FACCIAMO QUALCOSA ANCHE PER LE FEMMINUCCE! ECCOVI QUI UN BEL CAMPIONARIO DI MANGA-MANZI VILLOSI E COL PAKKO BENE IN VISTA! BUON DIVERTIMENTO!
HURYAH!
PLIK
WHOMP
PLIK
PLIK
PLIK
PLIK
HOPLA'!
ALE'!
E HOP!
ET VOILÀ!
HO!
OH, QUANTO SONO BELLI!
E KI E' QUEST'ALTRA INVASATA?! MI RIDIA IL MICROFONO!
BIP

PROVATE A PENSARCI ANCHE VOI, CARI LETTORI!

ABBIA-MO IL NOSTRO CAM-PIONE, SIORE E SIORI!
VINCE IL QUIZ-ZAC-CIO...

...IL SIOR OME-GA!
OMEGAAA!
UH?
MA PER-CHE`?! NON HA MAI RISPO-STO!

NON SIETE ANCORA SOD-DISFATTI DI QUANTO VI ABBIAMO MOSTRATO FINORA?
MOLTO BENE! ALLORA RIMARRETE DI STUCCO QUANDO VI MOSTREREMO QUESTO!

DATE UNA BELLA MARTEL-LATA SUL COFANO DELLA VOSTRA AUTOMO-BILE!

SE L'AVETE TRATTATA CON CERA KAPPA, UNA BELLA PASSATA DI PANNO E TUTTO TOR-NA COME NUOVO!
ET VOILA`!
QUESTO E` TROPPO...

THUMP THUMP THUMP THUMP

BANG BANG

AAAH!

SCIAK

QUESTA L'HO GIÀ VISTA IN JURASSIC PARK!

GRAAW

BENE! ANDIAMO, SHINICHI!
AAAH!
VLOOMP
SHI-NICHI PUNCH!
THUD
AHIA!

SHI-NICHI KICK!
ARGH!
SMACK

SHI-NICHI RO-TANTE!
CRAK
STHUD
SHI-NICHI KAME-HAME-HA!

SHI... SHINI-CHI...?
UH?
URGH!
PLIK PLIK

ALLA FINE, L'AMICIZIA VINCE SEMPRE SU TUTTO...
M-MALE-DETTI DINO-SAURI...
COME AVETE OSATO RIDURRE IL MIO AMICO IN QUESTO STATO?!

NON RI-MANGA LÌ A GUAR-DARE! FACCIA QUALCO-SA, NO?
DOT-TO-RE!
TAP TAP TAP TAP
OH, CARA BELL-DANDY... ECCOTI QUI!

...ANCHE SUGLI AMICI STESSI...
SHINICHI SPAZIALE! SHINICHI PERFO-RANTE! ALABARDA SHINICHI!
AAARGH
ZAZAP
SHINICHI

AH AH AH... LASCIATE FARE A ME! AVEVO PREVISTO UNA SITUA-ZIONE DEL GENERE...

PERCHÉ PROPRIO IO?!

AH AH AH AH!

...E COSÌ HO CREATO MASAMUNE, L'ARMA VIVENTE!

PLOPT
UH!

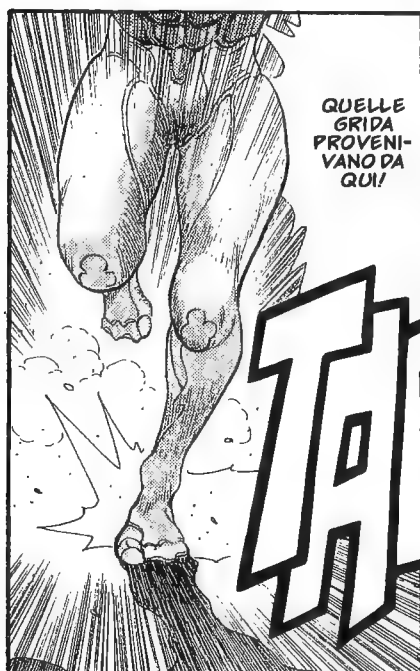
PLOPT
SIGH

I DINOSAURI STANNO PERDENDO IL LORO SPIRITO COMBATTIVO!
AH AH AH!
FLOP FLOP
AH
SOB!
CHE FIACCA.

QUEI PICCOLI POLIPI APPICCICATI AI LORO TESTONI CAUSANO UN SENSO DI MALINCONIA, E COSÌ PERDONO NON SOLO L'AGGRESSIVITÀ, MA LA VOGLIA DI FARE QUALSIASI COSA...
DICIAMO CHE LI HO RIDOTTI A DEI... MOLLUSCHI!
EH EH EH EH
I CEFALOPODI EIETTATI DA MASAMUNE SI AGGRAPPANO A QUALSIASI ESSERE LA CUI PSICHE SIA PER QUALCHE MOTIVO IN TUMULTO!

P-PSICHE IN TUMULTO...? COSA VORRÀ DIRE? QU-QUEST'UOMO NON MI CONVINCE... COSA CI VUOLE FARE? È PARANOICO!

È UN PAZZO!

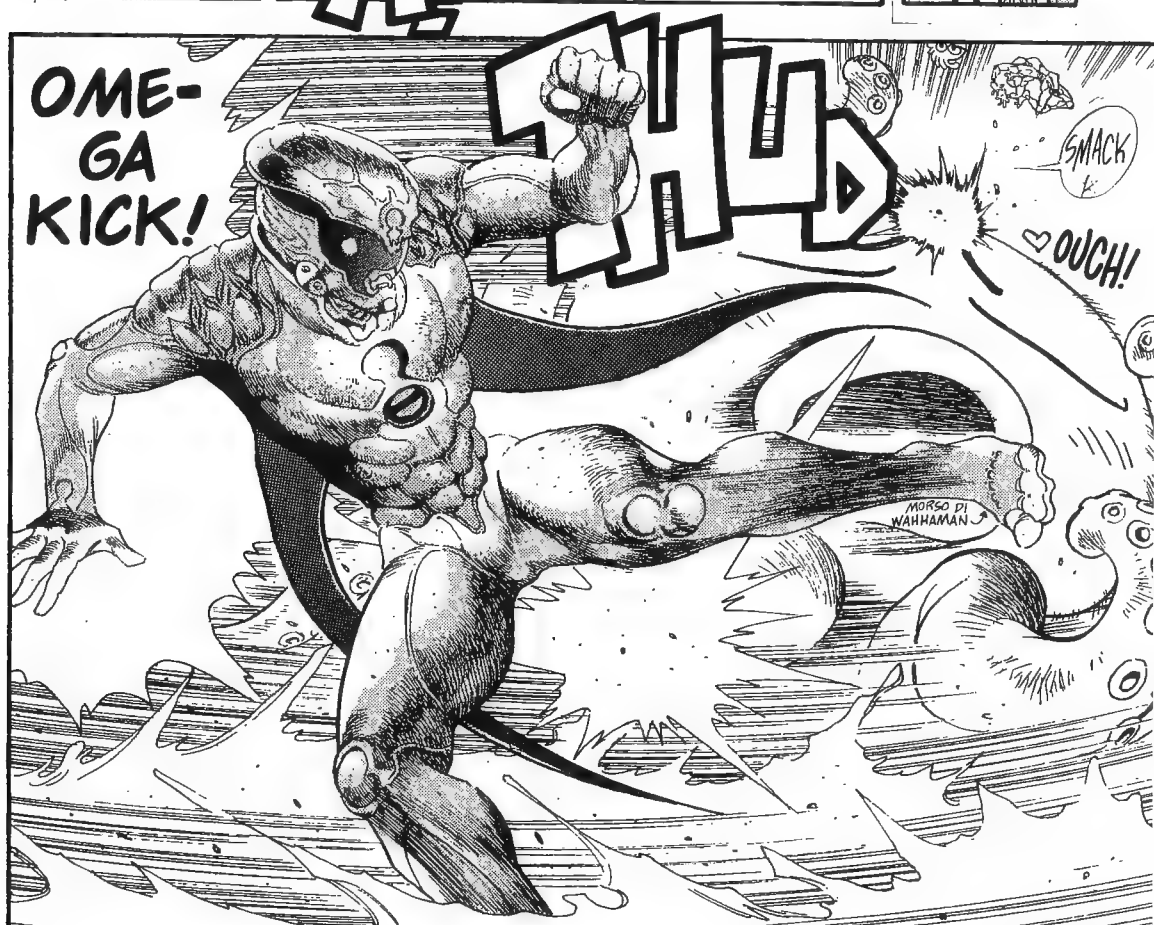
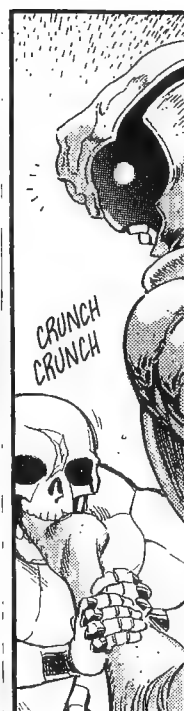
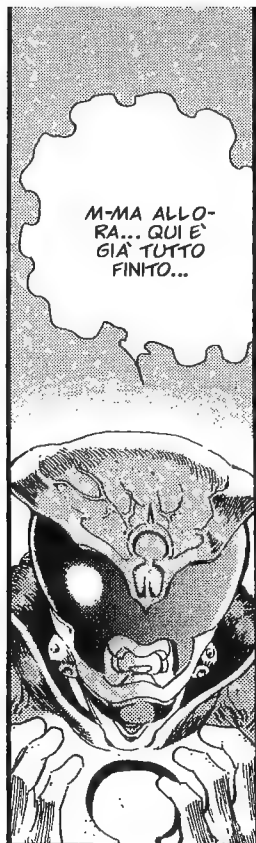
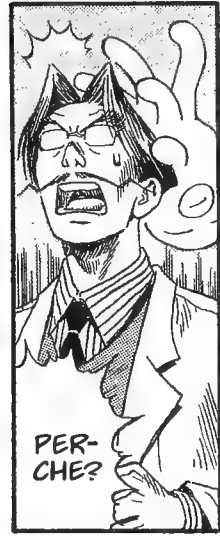
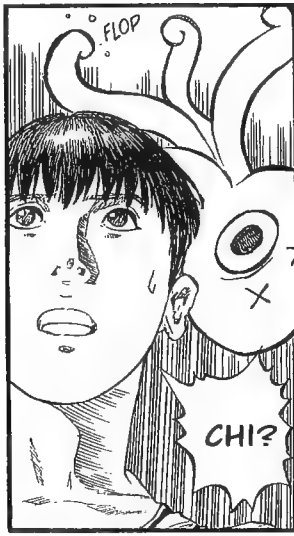
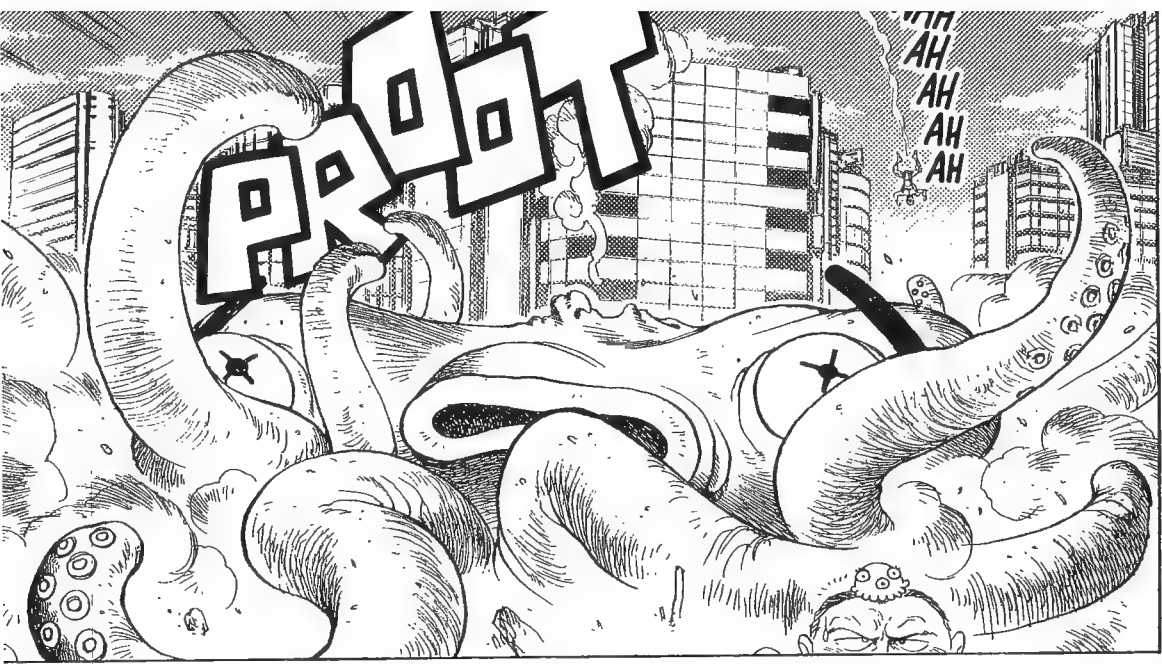
QUEST'UOMO STA PROGETTANDO LA DISTRUZIONE DEL GENERE UMANO! CI VUOLE ASSERVIRE TUTTI! QUALCUNO LO FERMI!

OH...

GHA...

AAH...

PROOT

AH
AH
AH
AH
AH

ARGGH
OMEGA!
COSA?
AHIO!
COME?

NON E` POSSIBILE! LA SITUAZIONE ERA QUASI RISOLTA, E ORA QUELL'IMBECILLE HA RIPORTATO IL CAOS!
MA PERCHE` I MANGA SONO PIENI DI GENTE IDIOTA?!
AAHH!

AAAAAHH!
MI SENTO SCOPPIARE LA TESTA! SONO CIRCONDATO DA IDIOTI!
MI HAI CHIAMATO, TOSHI?
TA

NON TI PREOCCUPARE, FRATELLINO MIO! UNA COSA DEL GENERE NON MI SPAVENTA AFFATTO!
SIAMO SOPRAVVISSUTI ALL'INVASIONE DELLE ROUTINE! SIAMO SOPRAVVISSUTI A COMPILER BIANCA E A COMPLIER NERA! SIAMO SOPRAVVISSUTI A PLASMA, BIAS E DIRECTORY!

GNAM GNAM
SIAMO COME DUE PROFESSIONISTI DELL'ABBUFFATA A CUI PROPINANO UN INSIGNIFICANTE MISERO PASTO DA NOUVELLE CUISINE! CI FA SCAPPAR DA RIDERE!
NELLE NOSTRE SERIE KIA ASAMIYA HA CREATO I PEGGIORI CATACLISMI, EPPURE SIAMO ANCORA IN PIEDI!
CHOMP CHOMP
MUNCH MUNCH
GNARF
CRUNCH CRUNCH

E TU COSA FAI LÌ IMPALATA?! PORTAMI DA BERE, MOGLIE!
PRIMO, NON SONO TUA MOGLIE! SECONDO, NON SONO LA TUA SERVA!
WHUPP

UGH?!

BLUARGH!
GLORB
ZAMPILLO COME UNA FONTANA!
AH AH AH!
DICO SUL SERIO!
DEVO AMMETTERE CHE QUANDO NACHI S'IMPEGNA È PROPRIO FORTE...
MA COME?! QUESTA SCENA L'ABBIAMO GIÀ RECITATA SU EROTIKAPPA IL MESE SCORSO!
N-NACHI È IMPAZZITO... NON C'È PIÙ NIENTE DA FARE...

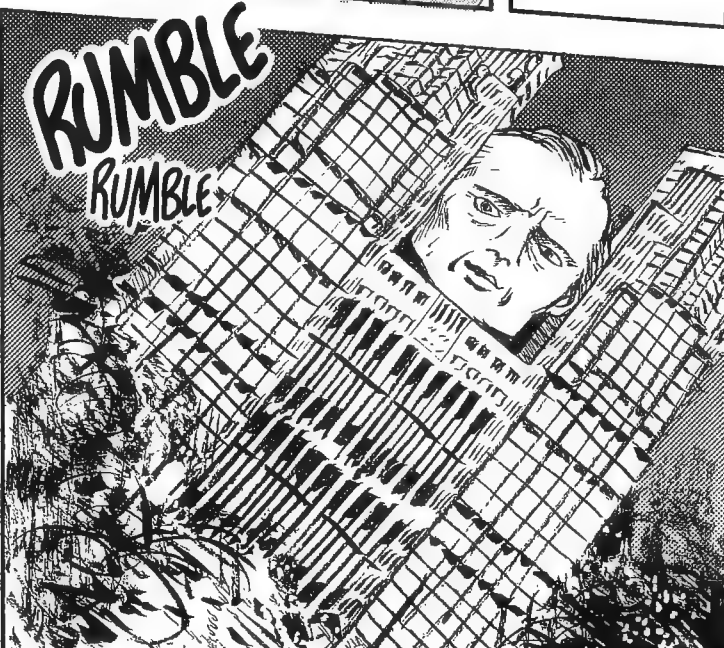
AH AH AH
OMEGA!
NON DOVETE PICCHIAR-VIIIII!
KABOO
URA-GANO SHINI-CHI!
SPLASH
MA IO SONO L'ANGELO DELL'IN-FERMERIA... ECCO LA MIA MAGIA RIGENE-RANTE! ODO-ROMPA!
SPLIT
SPLIT
ZIP
BLIP
SPLASH
SPLASH
ZIP
ZIP
MA CHE DIAVOLO STAI FA-CENDO?!
OH... POVERO DINOSAURINO INDIFESO...

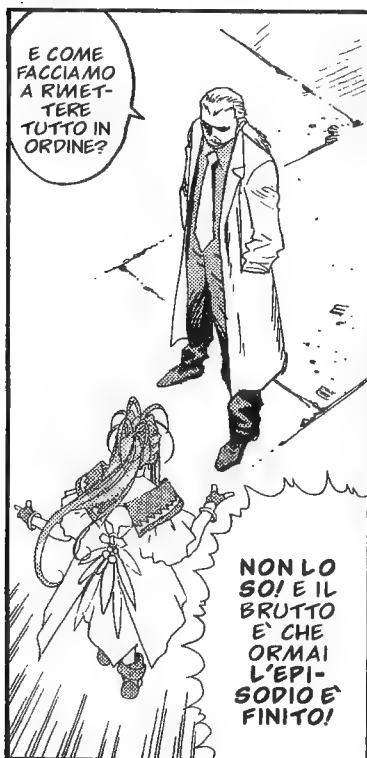
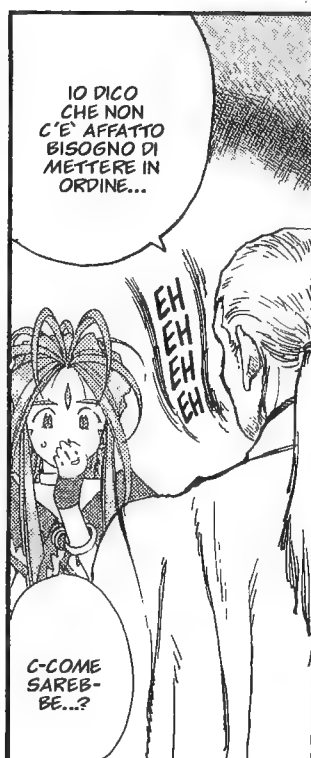
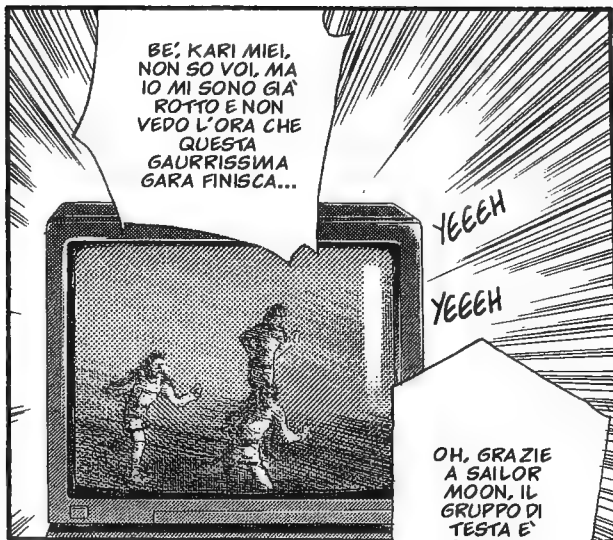
CALCIO SAMURAI!

THUM

ZAP

QUI STA REGNANDO IL CAOS! ORMAI NON CI CAPISCO-NO PIU` NIENTE NEANCHE GLI AUTORI!

RUMBLE

DOTTORE, FACCIA QUALCOSA! SE ARRIVANO I KAPPA BOYS E SCOPRONO CHE ABBIAMO RIDOTTO COSÌ LA LORO RIVISTA SUCCEDE UN DISASTRO!

AHIA!
ARGH!
AIUTO!

...QUI TUTTO È POS-SIBILE!
AH AH AH!
AH AH AH!
BLINK BLINK BLINK
AAAH!
VIENI VIA, PAPÀ! QUI NON TI CONOSCE NESSUNO!
STRAPP
CHI È LEI?! DOV'È FINITO IL DOTTO-RE?!

BE', KARI MIEI, NON SO VOI, MA IO MI SONO GIÀ ROTTO E NON VEDO L'ORA CHE QUESTA GAURRISSIMA GARA FINISCA...
YEEEH
YEEEH
OH, GRAZIE A SAILOR MOON, IL GRUPPO DI TESTA È ENTRATO NELLO STADIO...
214
204

BISOGNA DIRE LA VERITÀ... QUESTA GARA DEI MIEI PIEDI PALMATI NON HA RISERVATO MOLTE SORPRESE!
YEEEH

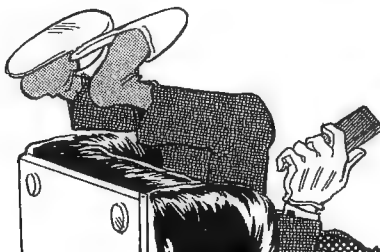
DOPO LA BELLEZZA DI 42 CHILOMETRI, SI SPERA CHE ALMENO L'ARRIVO METTA UN PO' DI PEPE AL KULO A QUESTA GENTE!
MAH... NON SUCCEDE NIENTE, QUI...
KRA?

VEDIAMO SE ALMENO I PERSONAGGIONZOLI DEI FUMETTI SPORTIVI RIESCONO A DARCI QUALCHE BRIVIDO... ECCO TSUCHIYA TALLONATO DA MIZUMURA...
YEEEEH!

EHI! MA QUESTA GARA ERA PROPRIO APERTA A TUTTI, PORCO CANE!

MA ECCO CHE PASSANO AVANTI SORIMACHI... E QUELLA PRESENZA SPETTRALE DI WHOO!
VAI!
108
VAI!

ACCIDENTI! MI STO EMOZIONANDO! IL VINCITORE È... È...
GOAL

OMEGA!
COSA?!
MA NON HA SENSO!
GRANDE MARATONA DEL DECENNALE
KABOOOM
LA GRANDE SFIDA E' FINITA... PER ALTRI DIECI ANNI SIETE SALVI!

Cari amici, questo mese sono davvero in ritardo! Siamo già a fine settembre e la Star Comics non ha ancora ricevuto le pellicole di questo numero di Kappa **per la stampa... Le ferie non sono buone alleate per chi lavora a un mensile come il nostro (per non parlare dei monografici, che si moltiplicano peggio dei conigli), ma i Kappa boys sono ormai noti per i folli recuperi: non sia mai che un albo Star salti un'uscita in edicola! E ora, dopo il consueto preambolo d'apertura, sotto a chi tocca!**

K64-A

Caro Massi, sono una diciassettenne che abita in provincia di Padova, mi chiamo Angela e adoro seguire le vostre testate, anche se sono una novizia (ho conosciuto i manga solo lo scorso anno grazie a **Sailor Moon** e **DNA²**). Ho appena finito di leggere **Kappa** nr. 62 e ne sono rimasta tanto entusiasmata da scrivervi subito per complimentarmi per la vostra bravura e competenza. Su **Kappa** non manca nulla: c'è la tenerezza di **Oh, mia Dea!**, la simpatia di **Calm Breaker**, le emozioni di **Assembler 0X**, gli scoop del Kappa, fino alla sorpresina 'Asamiya vs. Takeuchi', piena di curiosità e retroscena non ufficiali! La Takeuchi è una delle mie autrici preferite, e ammiro il suo stile innovativo: se in futuro pubblicherete i suoi primi 'shojo manga' come **Miss Rain** ve ne sarò eternamente grata. Sono ovviamente una fan di **Sailor Moon** e ho apprezzato la miniserie della principessa Kaguya sulla nostra/vostra rivista ammiraglia. A proposito! Avete annunciato uno speciale natalizio su **Sailor Moon** e una storia romantica di Naoko Takeuchi: potreste essere meno misteriosi e svelarci il titolo? Finalmente arriveranno anche gli 'shojo manga', nonostante non abbiate proprio raggiunto quota 5.000 cartoline (la mia l'avete comunque ricevuta): siete fantastici, mitici, vi meritereste un monumento! Non vedo l'ora di leggere **Sailor V** e **Saint Tail**, ma anche **Miracle Girls** e **Haikarasan ga Toru** promettono bene! Voi non siete una semplice casa editrice, ma qualcosa di più, un vero ponte che collega l'Italia al Giappone! Per quanto riguarda le censure, poi, continuate a svelarci tutti i tagli dei responsabili Mediaset: in questo modo potremo sapere com'erano concepiti originariamente i vari cartoon (almeno questo...)! E ora qualche domandina...

1) Nell'intervista, Naoko Takeuchi parla di 'storie brevi' di **Sailor Moon** apparse in supplementi: di cosa si tratta?

2) Al **Dai Gassaku (La grande sfida)** partecipano solo autori maschi: "Afternoon" è quindi una rivista per ragazzi? In Giappone non esistono riviste che uniscono 'shojo manga' e 'shonen manga'?

3) Oltre ad "Afternoon" e "Nakayoshi", Kodansha pubblica anche altre riviste?

4) In Giappone si usa ancora l'uniforme scolastica? Se sì, il modello 'alla marinara' è ancora in voga?

5) La scrittura giapponese come si legge?

So che siete sommersi di posta, ma solo voi potete illuminarmi sugli usi e costumi nipponici! Per finire, vorrei lasciare il mio indirizzo per trovare qualche corrispondente: **Angela Della Regina, via Capriccio di Vigonza, 35010 Padova**.

Nella tua lettera non era specificato il numero civico, ma spero che ti arrivino comunque un sacco di lettere dagli amici che leggono abitualmente Kappa**. Le domande che mi fai sono sfiziose, e sono contento di risponderti. Una Naoko-fan come te farà una vera e propria scorpacciata nei prossimi mesi, dal momento che oltre a** Sailor Moon **e** Sailor V **ti godrai proprio su queste pagine una storia inedita e autoconclusiva della brava autrice. Se segui il mensile delle combattenti vestite alla marinaretta conoscerai certo** Rain Kiss**, episodio apparso in Giappone sulle pagine di "Amie". Una storia d'amore ambientata tra i banchi di un liceo che nasce all'improvviso tra la dolcissima Shigure e l'introverso Rei. Te la leggerai tutta d'un fiato a febbraio, su** Kappa **68. Le storie brevi apparse nei vari supplementi di Kodansha (e così rispondo alla tua prima domanda) saranno raccolte nello speciale natalizio di** Sailor Moon**, che rende finalmente giustizia alle guerriere che hanno sempre accompagnato Usagi nelle missioni più pericolose. Mi riferisco a Chibiusa, Rei, Makoto, Ami e Minako, che saranno protagoniste assolute delle storie a loro dedicate. Ehm... dalla regia mi comunicano che lo speciale 'natalizio' uscirà in edicola a fine novembre: è proprio vero che per i Kappa boys è sempre Natale! "Afternoon" è una rivista per ragazzi, così come "Young", "Morning", "Shonen Magazine" e "Comic Bom Bom", sempre di Kodansha. Fanno loro da contraltare "Nakayoshi" e "Amie", le due 'shojo riviste' più famose del nostro partner editoriale. In realtà le riviste edite da Kodansha sono molte di più, ma elencarle tutte sarebbe davvero troppo. Non capita spesso (leggi: mai) che uno shojo appaia su una testata per ragazzi, ma rare eccezioni confermano la regola (l'autrice Fuyumi Ogura è una star di "Morning"). E ora passiamo al folclore nipponico. L'uniforme è obbligatoria in Giappone, ma varia da istituto a istituto. In quelli privati si può usare anche un doppio petto all'inglese, ma la più diffusa rimane quella con il collo alla cinese per i ragazzi (ne hai visti alcuni esempi nel dossier dedicato a** Rokudenashi Blues**) e quella alla marinara per le ragazze. Chi vuole dimostrare il proprio spirito ribelle e distinguersi dagli altri studenti ricorre però a qualche trucchetto (divise di alcune taglie superiori, pantaloni strappati...). Per finire, in Giappone si scrive dall'alto verso il basso e da destra verso sinistra, ma recentemente è uscita una rivista di videogiochi (naturalmente di Kodansha) che è impaginata all'occidentale. Barbara ti saluta e aspetta una bella lettera per** Amici**, di cui curerà la posta in prima persona!**

K64-B

Ciao, mitici Kappa boys! Mi chiamo Nicola, ho sedici anni e sono un super appassionato di fumetti, tanto da passare dalla mera lettura al disegno. Fino a qualche anno fa i fumetti non mi interessavano più di tanto: mai fatto una raccolta, mai (o quasi) acquistato un albo, e quel poco che leggevo lo prendevo in prestito da mio zio. Poi venne la luce, o meglio, mio fratello! Più piccolo di me, come tutti i bambini della sua età si mise a fare i capricci per il numero 13 di **Dragon Ball** (e la cosa, non lo nascondo, mi faceva saltare i nervi). Cercai così anch'io qualcosa da leggere, tuffandomi nella lettura di **Silent Möbius** (non era della Star, ma allora ero più giovane...): fatto sta che **Dragon Ball** continuava regolarmente le sue uscite, mentre **Silent Möbius** non arrivò oltre il sesto numero! Non volevo ammettere la mia sconfitta leggendo le avventure di Goku & C. davanti a mio fratello, ma non ebbi altra scelta: quando presi in mano il numero 18 e lessi del mitico Giran che sparava lo spaghetto catarroso, ringraziai più volte mio fratello di essere N.A.T.O. Mi sono poi appassionato anche a **Dottor Slump**, e oggi la mia stanza è diventata il tempio di Akira Toriyama (i poster, modellini, albi, videocassette e videogiochi ispirati ai nostri eroi non si contano più...). Vi consi-

CLASSIFICA luglio 1997 KAPPA 61

1) Kappa Vox (rubriche)	9,2
2) Editoriale	8,9
3) A cena con Kodansha (intervista)	8,6
4) Calm Breaker (manga)	8,4
5) Oh, mia Dea! (manga)	8,3
6) Sailor Moon (manga)	7,9
7) Rokudenashi Blues (dossier)	7,8
8) Punto a Kappa	7,5
9) Assembler 0X (cover)	7,3
10) Assembler 0X (manga)	6,9

Il meglio di Kappa

1) Kappa Vox (Rubrikappa, De Press...)
2) Editoriale
3) Sailor Moon

Il peggio di Kappa

1) Niente
2) Sailor Moon
3) Rokudenashi Blues

glio il volume **Dragon Ball Complete Illustrations** edito in Spagna dalla De Agostini: radicale! Come dicevo ho iniziato a disegnare e, recentemente, a fare anche qualche tavola vera e propria. Cosa ne pensate dei miei lavori? Di tanto in tanto vi manderò qualche fotocopia! Ah, dimenticavo: non cerco alibi, ma il materiale da disegno che possiedo non è professionale e alcuni disegni li ho fatti in fretta per la smania di sapere la vostra opinione. Grazie anche per **Game Over**, veramente ben confezionato. **Nicola Laruccia, Cusano Milanino (MI)**

Che ne dici del corso di fumetto che da un paio di mesi ospitiamo su queste pagine? Questo mese sono di scena proprio gli strumenti da disegno, fondamentali per migliorare la propria tecnica. Attenzione poi alle anatomie: prima di inchiostrare o colorare un disegno bisogna allenarsi per mesi e mesi sulle matite, così da maturare un segno personale e professionale. Guarda i fumetti del tuo autore preferito, oppure copia da qualche fotografia l'anatomia umana, così da imparare al meglio tutte le proporzioni. Segui i nostri suggerimenti e mandaci pure le tavole per ricevere altri consigli. Attenzione, però: gli originali non saranno restituiti (puoi comunque mandarci delle buone fotocopie). Grazie per il consiglio sul volume Dragon Ball Complete Illustrations**, ma arrivi tardi... De infatti sapere che lo pubblicheremo anche noi in Italia (e quindi in italiano) a dicembre: sarà tutto a colori, in grande formato e costerà solo 15.000 lire! A presto... e fammi sapere se le avventure di** Dai **(protagonista della saga di** Dragon Quest**) ti divertiranno come quelle di Goku!**
Una sola risposta in breve per annunciare ai fan dei Tre allegri ragazzi morti **le nuove tappe del tour di Davide Toffolo: 1/11 Genova (Albatros), 6/11 Parma (Onirica), 7/11 Lago Trasimeno - PG (Due Lune), 8/11 Fano - PS (La Fuente), 14/11 Biella (Babylonia), 15/11 Giulianova - PE (Indhustria), 21/11 Milano (Tunnel), 22/11 Madone - BG (Motion), 29/11 Modena (Left) e 1/12 Torino (Bar Rumba). E non dimenticatevi che il 6 ottobre è uscito in tutte le fumetterie il romanzo a fumetti** Animali**, di Davide Toffolo e Giovanni Mattioli!**
Prima di chiudere, vi lascio in compagnia di una rigenerata Kappa Petizione**: il kontrattakko è davvero iniziato, grazie anche a Fabrizio Bellocchio, e questa volta il nostro obiettivo è quello di presentare addirittura una Proposta di Legge per il riassetto dei palinsesti e per la completa soppressione delle censure. I tempi sono cambiati, ma i Kappa boys rimangono sempre gli stessi... e in prima linea! E speriamo che questa volta i lettori siano 'tutti' dalla nostra parte!**

Massimiliano De Giovanni

Da fotocopiare e spedire debitamente compilata e firmata alla Kappa Srl, via del Milliario 32, 40133 Bologna

LA SCURE DELL'ADATTAMENTO

di Fabrizio Bellocchio*

Conosciuto soltanto dagli addetti ai lavori, l'adattamento è forse il lavoro più importante nell'ambito del mondo dei cartoon. Questo lavoro consiste nell'adattare un testo o dei dialoghi dalla lingua originale a quella di destinazione. L'adattamento dei dialoghi di un'opera straniera risulta essere molto più complesso, in quanto consiste nel riportare fedelmente nella traduzione le battute umoristiche, le metafore, le citazioni e le onomatopee. Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi, quando però questi non modificano la stessa fino a snaturarne il contenuto e a incidere notevolmente sulla sua qualità. Purtroppo negli ultimi anni questo lavoro è stato utilizzato in modo sproporzionato. E' proprio questo utilizzo insensato che ha causato notevoli problemi e infinite polemiche.
La soppressione di intere sequenze, i mutamenti nelle sceneggiature o la sostituzione dei nomi dei personaggi e dei luoghi sono da considerarsi oltre che lontani dal significato di 'adattamento', anche come vera e propria opera di falsificazione.
Gli esempi di un adattamento scorretto potrebbero essere infiniti, ma basterà citare i più clamorosi e recenti: ***Sailorstars*** (*Petali di stelle per Sailor Moon*) e ***Kaito Saint Tail*** (*Lisa e Seya, un solo cuore per lo stesso segreto*).
In ***Sailor Moon*** la parte di intervento più evidente è, senza ombra di dubbio, la scena del combattimento finale. Il nudo della protagonista è stato adattato con tagli e sovrapposizioni di immagini, e anche i dialoghi hanno subito uguale sorte, trasformando l'amore tra Aruka e Michiru in una semplice e forte amicizia. In ***Saint Tail*** le forbici dell'adattamento sono servite a far scomparire dagli episodi tutte le scritte giapponesi presenti, sostituite da dialoghi o terribili fermo-immagine. Mi sono più volte chiesto se non fosse stato più semplice utilizzare dei sottotitoli come hanno fatto intelligentemente gli adattatori di ***Ranma 1/2***. E ancora viene da domandarsi quale sia stato l'oscuro motivo che ha voluto ribattezzata in Kreta la Kaori di ***City Hunter***, quando la pubblicità ci bombarda da anni con un'omonima Kaori, e in ***Mila e Shiro*** (cartoon in onda sempre su Mediaset) la rivale della protagonista porta lo stesso nome.
Sarebbe un buon passo avanti se si cercasse, proprio da queste pagine, di unire le nostre forze per una battaglia che affiancasse alla raccolta di firme una proposta concreta direttamente al ponte di comando: la **Commissione della Presidenza del Consiglio in materia di minori** e **TV**.
Mi impegnerò in prima persona affinché arrivi a questa meta politica, ma senza il supporto di tutti i lettori di **Kappa Magazine** e di tutti gli appassionati non si arriverà a nulla. La speranza è che in questa missione io non rimanga solo e che, con il vostro aiuto, si arrivi al più presto a dei buoni risultati, anche se questi dovessero nascere da compromessi.

* Fabrizio Bellocchio è il direttore de "Il Caleidoscopio", mensile socio-culturale a carattere informativo.

KAPPA PETIZIONE (atto secondo)

Da troppo tempo si parla, spesso a sproposito, di animazione giapponese. Sin dalla seconda metà degli anni Settanta, i cartoni animati sono stati vittima di un atteggiamento prevenuto e accusatore da parte dei mass media, che li hanno strumentalizzati per ben altri fini. Nel corso dell'ultimo decennio, però, le molte leggende legate all'animazione giapponese (l'uso improprio dei computer, la presunta violenza, gli eccessivi ammiccamenti al sesso...) sono andate via via scemando, e oggi si sta finalmente riscoprendo il panorama giapponese in maniera più critica e obiettiva, grazie al circuito amatoriale e alle riviste specializzate. A una maturazione del pubblico, però, non è a tutt'oggi corrisposta quella delle serie proposte dai vari circuiti televisivi, che hanno continuato a perseguire fini assolutamente parziali. Per questo consideriamo sbagliata una discussione che si consumi solo tra gli addetti ai lavori o, peggio, soltanto tra portatori di interessi forti e diretti (sponsor, pubblicità...). Il futuro del servizio pubblico e privato riguarda tutti i cittadini italiani, e deve uscire dall'ottica clientelare di cui si è sempre fatto portavoce. Per questi motivi, i firmatari della presente petizione esprimono la loro preoccupazione per ogni tentativo di censura tendente a mortificare quanto di innovativo l'animazione giapponese ha prodotto negli ultimi anni. Non è giusto, inoltre, che per godersi le produzioni più interessanti ci si debba necessariamente rivolgere al costoso mercato dell'home video.

Alla luce di quanto affermato, si chiede:

1) Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi e giustificati, quando però non modificano la stessa sino a renderla artefatta, incidendo negativamente sulla sua qualità. E' per questo che la soppressione di intere sequenze, i mutamenti ingiustificati di sceneggiatura, o la sostituzione dei nomi di personaggi e luoghi, oltre a non corrispondere con il significato oggettivo di 'adattamento', sono da considerarsi come pura contraffazione. Si chiede pertanto di valutare con maggiore obiettività tali scelte e, nel caso, di avvalersi dell'esperienza di professionisti del settore.

2) Qualora ci si trovasse di fronte a scene e situazioni in contrasto con le norme che regolano la vita pubblica e privata, il processo di 'moralizzazione' dovrà essere discusso con gli autori dell'opera in questione, e comunque con gli originari detentori del copyright.

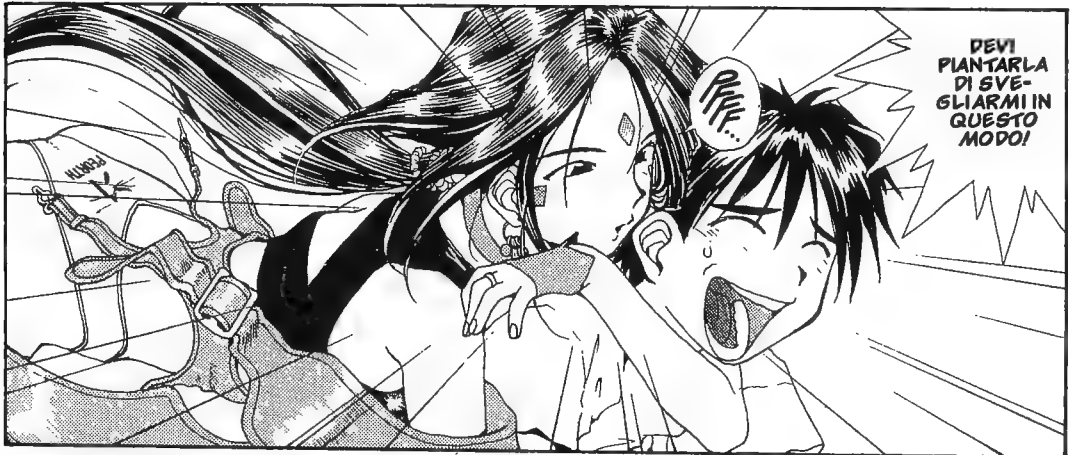
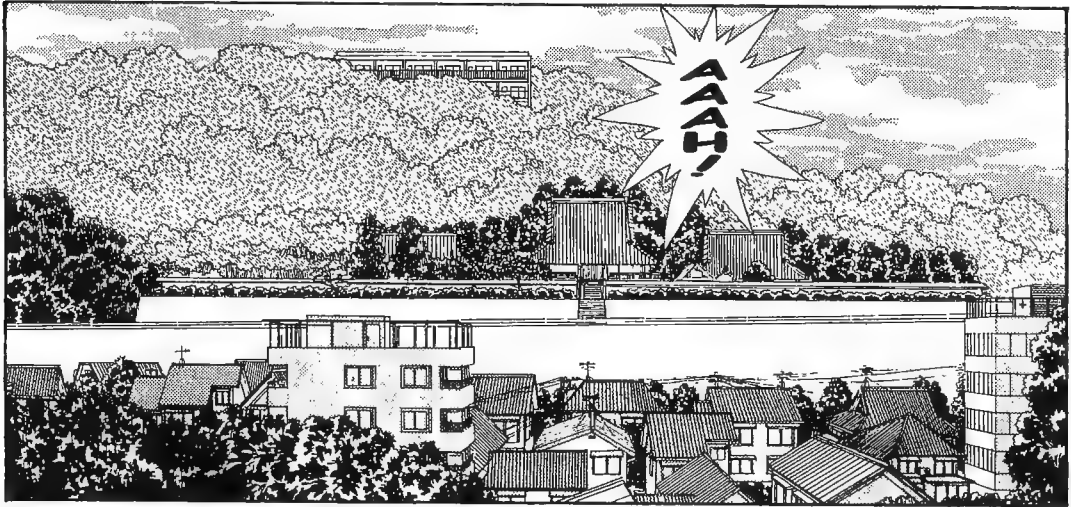
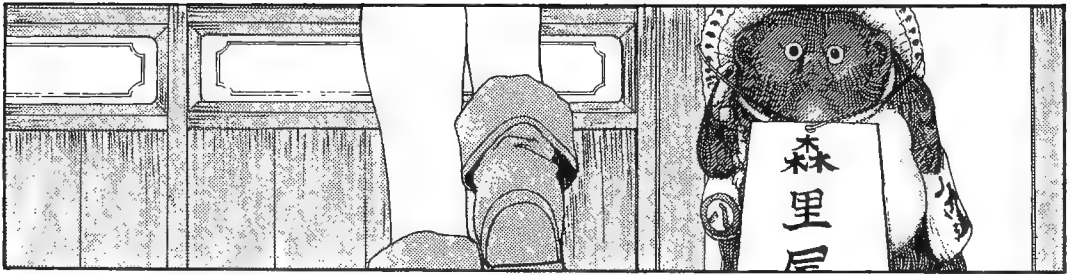
3) Per evitare di trovarsi di fronte a una tale e imbarazzante situazione, sarebbe auspicabile una maggiore attenzione durante la selezione dei titoli da tradurre, e comunque una programmazione più attenta al target degli stessi. L'età degli appassionati di animazione non si limita alla fascia adolescenziale, ma raggiunge spesso un pubblico di oltre i vent'anni: per questo chiediamo un palinsesto più vicino alle esigenze dei telespettatori, che programmi i serial in rapporto alla loro natura, toccando di conseguenza anche nuove fasce orarie, differenziandole a seconda del prodotto.

NOME E COGNOME	INDIRIZZO • CAP • CITTÀ	FIRMA

森里屋

EH
EH
EH...

AAAH!

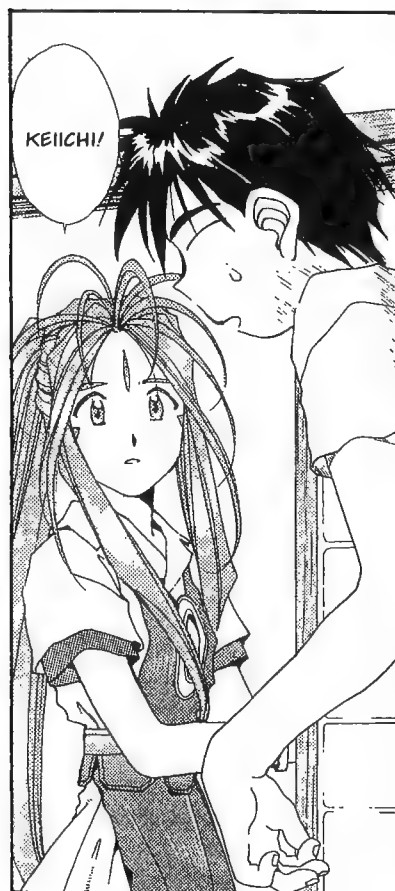
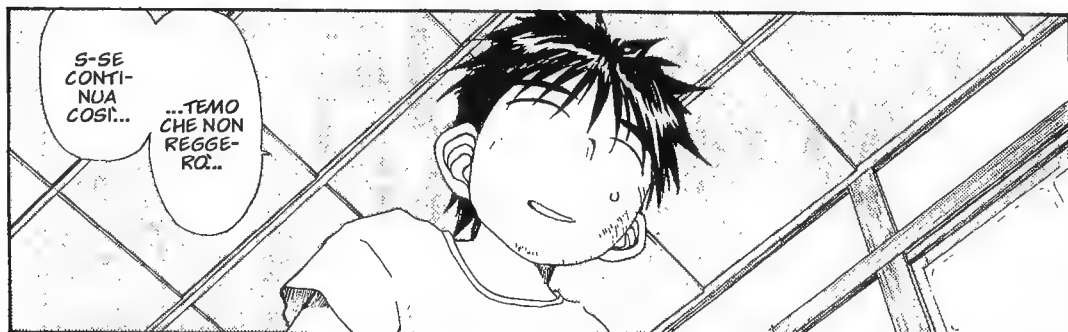
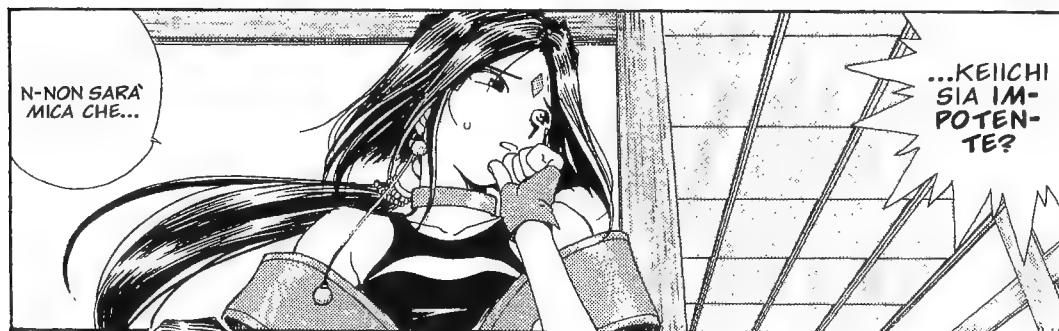
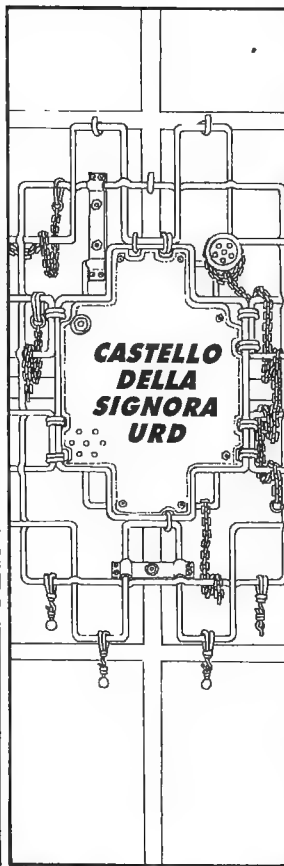
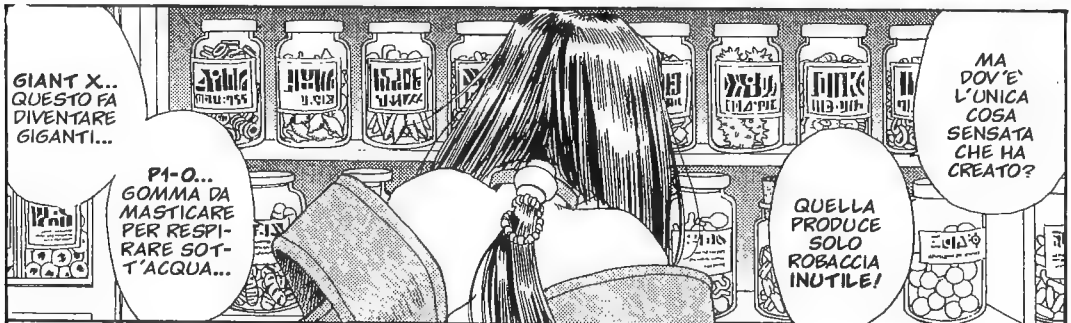
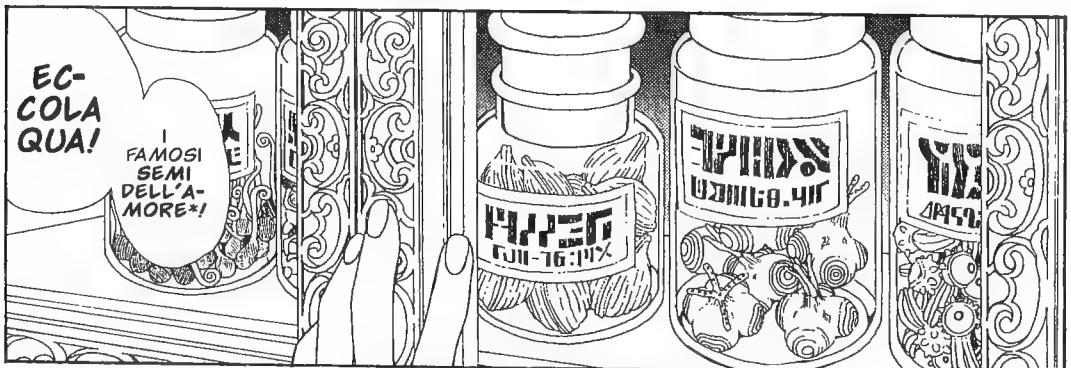
DEVI PIANTARLA DI SVE-GLIARMI IN QUESTO MODO!
PFFF...

NON DIRE COSÌ! IN REALTÀ LO DESIDERI!
NON LO DESIDERO PER NIENTE!
Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
IN LOTTA PER KEIICHI

F.L.GUN システム
シュタイヤーAUG
60連マガズィン
トゥリガープル0.2kg-f
J.O.G
宇宙戦艦
PART III

CRI
CRI
CRI
CRI CRI

S-SE CONTI-NUA COSÌ...
...TEMO CHE NON REGGE-RÒ...

KEIICHI!

AH... N-NO...
PEITHO TI HA COMBI-NATO QUAL-COS'ALTRO?

AH AH AH! FIGURATI! NON PREOC-CUPARTI!
MMM...
CON TUTTI GLI SFORZI CHE STO FACENDO, ANCORA NON GLI VIENE VOGLIA..
MA COSA GLI PRENDE?
...KEIICHI SIA IMPOTENTE?
N-NON SARÀ MICA CHE...
OH, NO! SE SOLO ME NE FOSSI ACCORTA PRIMA...
...LA SUA SOFFERENZA SAREBBE DURATA MOLTO MENO...

* RICORDATE? BEVENDOLO, CI SI INNAMORA DI UNA PERSONA A PRIMA VISTA! - KB

SOLUZIONE INTELLIGENTE AI PROBLEMI D'AMORE, MA DECISAMENTE PRIMITIVA! CON QUESTO CI SI PUÒ INNAMORARE DI CHIUNQUE...

...IN MODO CHE CHI LO INGERISCE SI POSSA INNAMORARE SOLO DI ME!

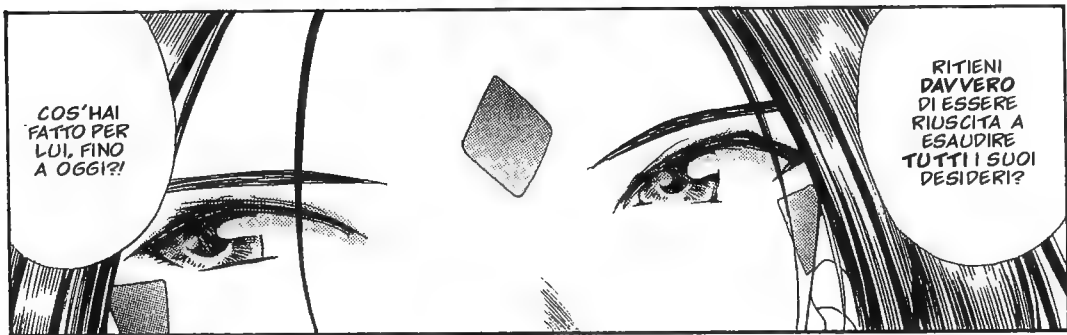
...IN QUALCOSA DI PIÙ EFFICIENTE...
BOMF
...PER CUI SARÀ MEGLIO MODIFICARLO A MODO MIO...

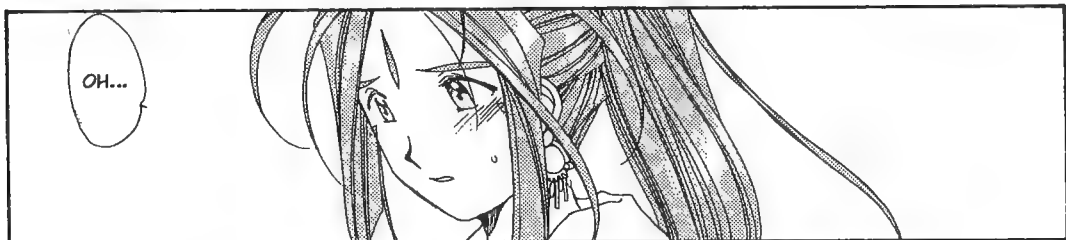
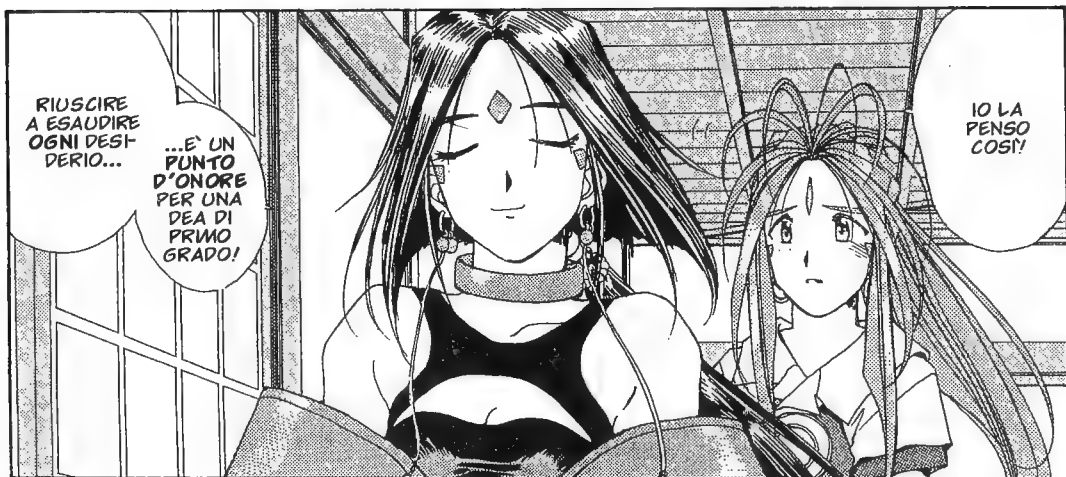
SUONA BENE, NO? MOLTO ELEGANTE...
LO CHIAMERÒ GOCCIA D'AMORE!

FLIP

PEI-THO!

...
CO-SA...
TUTUM
OH... E' BELL-DANDY!
PEITHO...
IO CAPISCO CHE CE LA STAI MET-TENDO TUTTA...
...MA TI PRE-GO...
...SMETTILA DI INTRO-METTERTI NEGLI AFFARI DI KEIICHI E DI IMPORTUNAR-LO SEMPRE...
AH, SÌ?

E' QUESTO CHE TI PREME DI PIU'? MA NON FARMI RIDERE!

RITIENI DAVVERO DI ESSERE RIUSCITA A ESAUDIRE TUTTI I SUOI DESIDERI?
COS'HAI FATTO PER LUI, FINO A OGGI?!

OH...

IO LA PENSO COSÌ!
RIUSCIRE A ESAUDIRE OGNI DESIDERIO...
...E' UN PUNTO D'ONORE PER UNA DEA DI PRIMO GRADO!

M'INTERESSA SOLO SODDISFARE I SUOI DESIDERI...
PERCIÒ...
...CONTINUERÒ A FARLO A MODO MIO, FINCHÈ NON CI SARÒ RIUSCITA COMPLETAMENTE!
MA ...

...

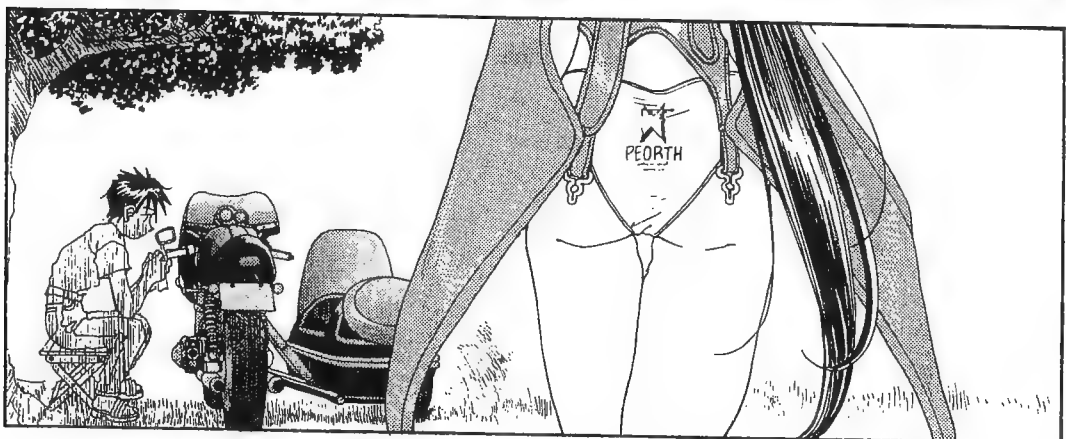
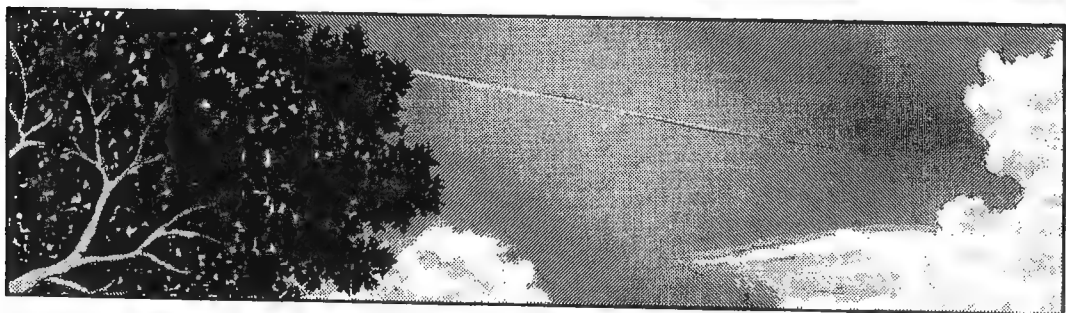
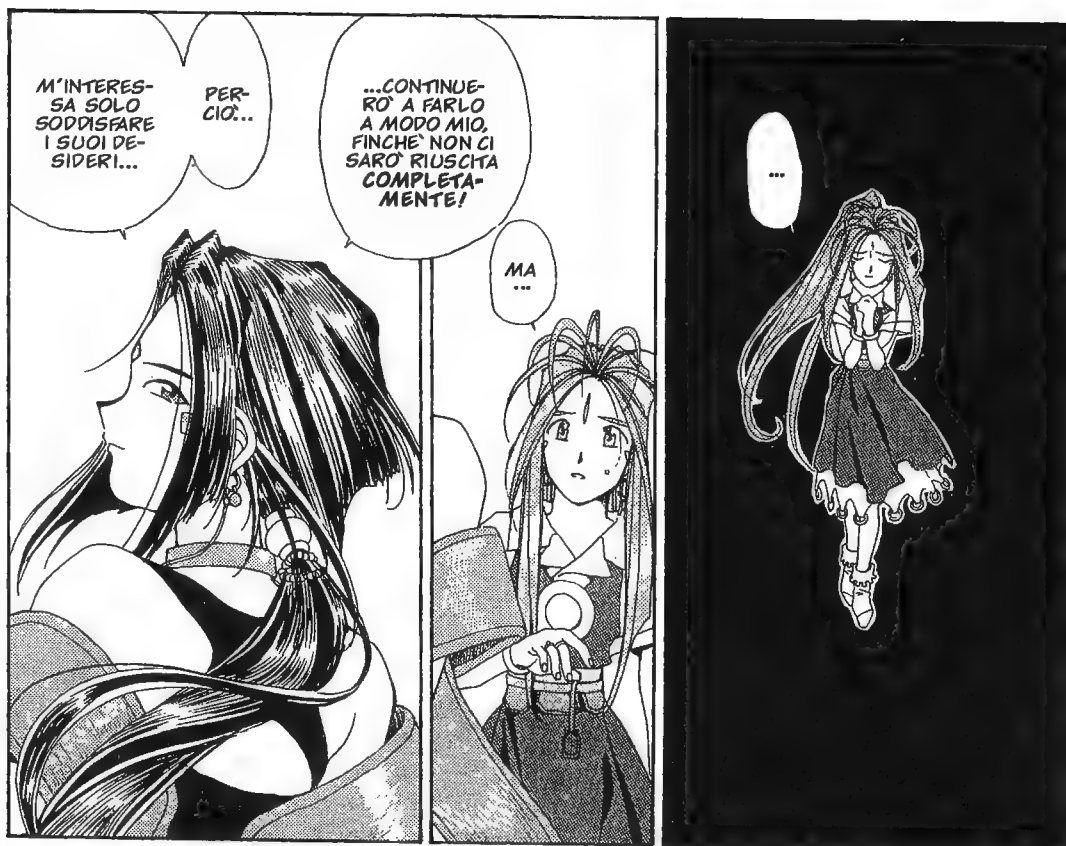
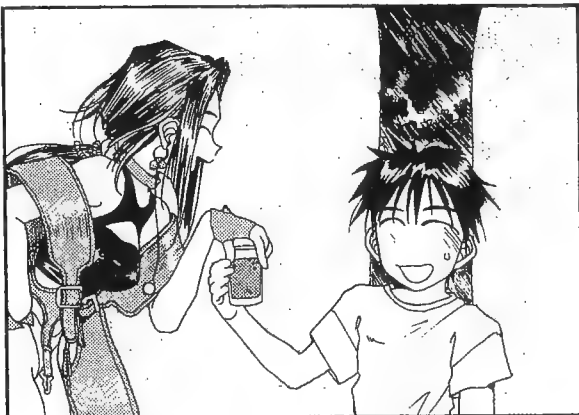
PEORTH

UFF CHE CAL-DO...
CREDEVO CHE ALL'OMBRA DI UN ALBERO SI POTESSE STARE UN PO' MEGLIO...

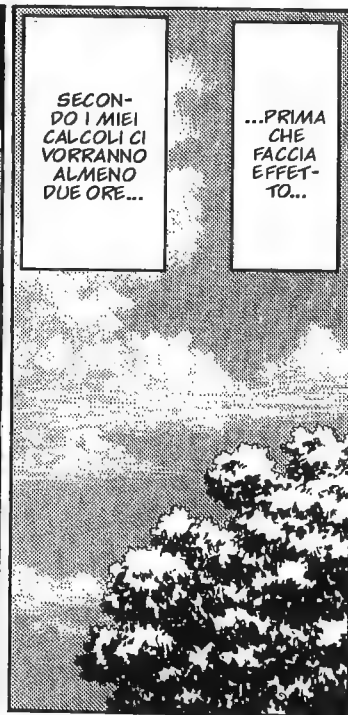
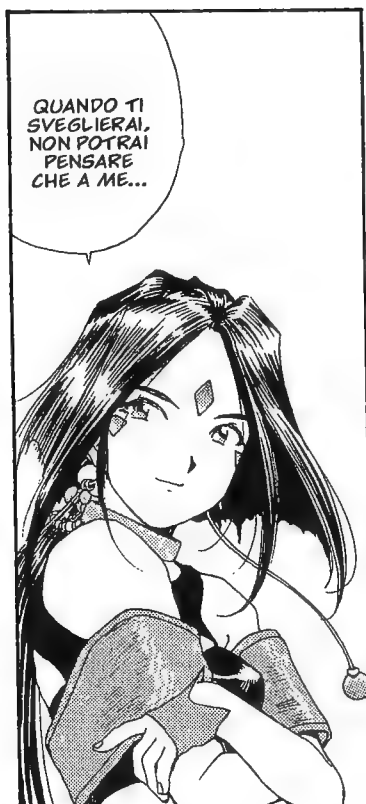
OH...
GRAZIE MILLE...

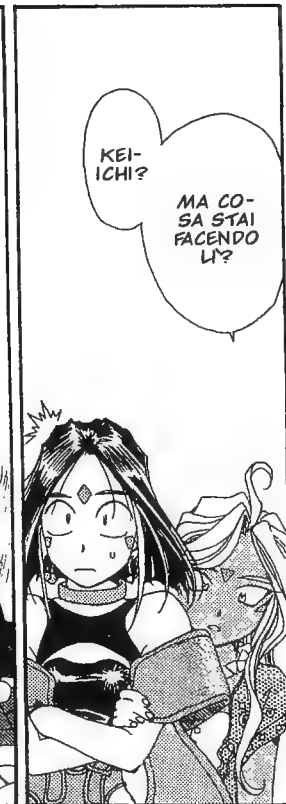
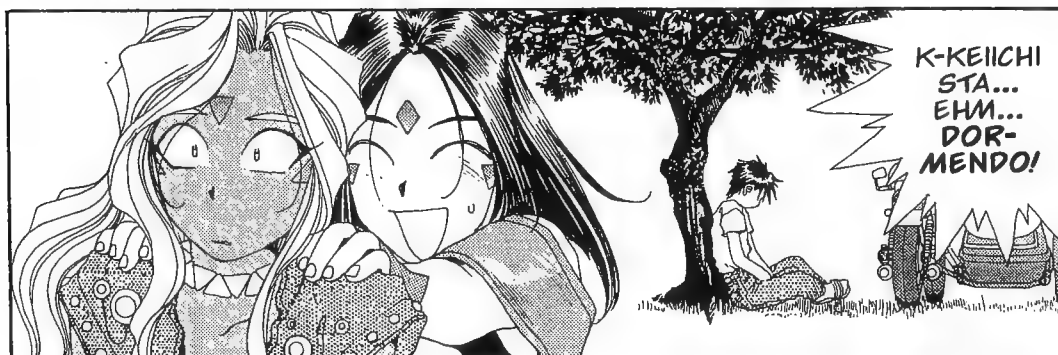
FLIP

PREGO, CARO!
PEI-THO ?!

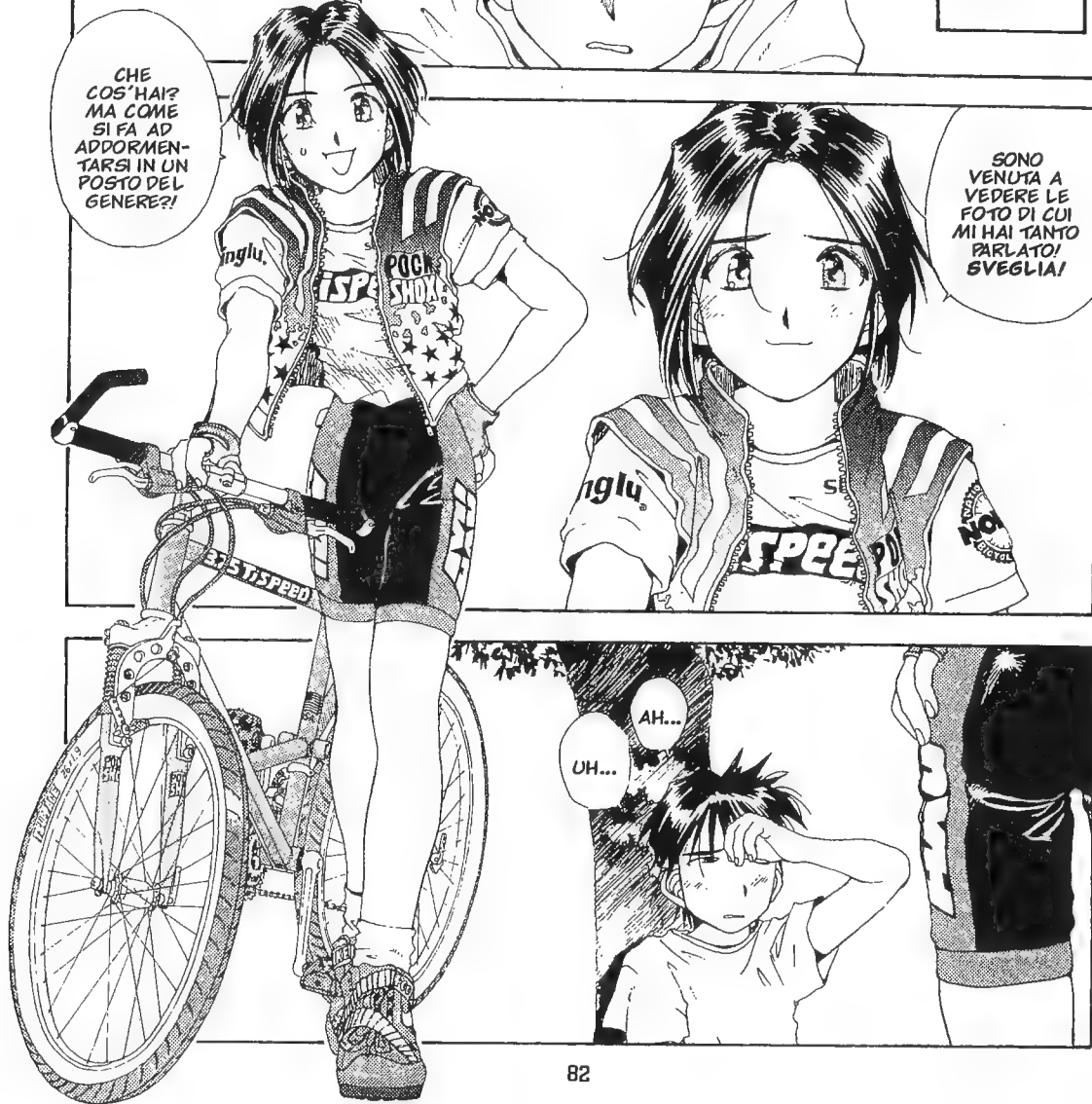
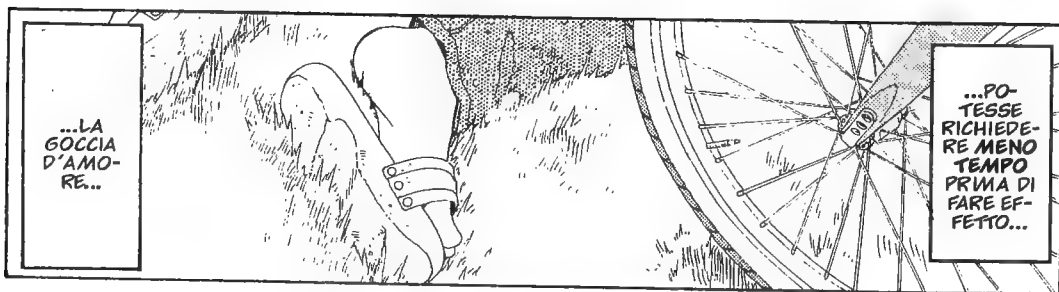
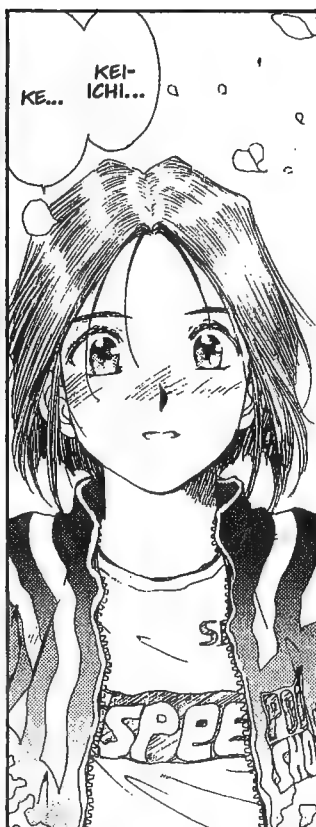
FLOP

SEI CRUDELE! VOGLIO MORIRE!
BOO-HOO! CHE UMILIAZIONE! AVRAI SICURAMENTE PENSATO CHE HO MESSO QUALCOSA DI STRANO NELLA BIBITA!
LO BEVO, LO BEVO... S-SCUSA...

OH, COME SONO FELICE!
VERAMENTE?

SECONDO I MIEI CALCOLI CI VORRANNO ALMENO DUE ORE...
...PRIMA CHE FACCIA EFFETTO...
PUSH
SONO STATA SINCERA... NON C'ERA NULLA NEL BICCHIERE...
FINO A ORA...

QUANDO TI SVEGLIERAI, NON POTRAI PENSARE CHE A ME...

...CARO KEI-ICHI!

KEI-ICHI?
MA CO-SA STAI FACENDO LÌ?

K-KEIICHI STA... EHM... DOR-MENDO!

PEITHO NON AVREBBE MAI IMMA-GINATO CHE A CAUSA DELL'ACIDO CARBONI-CO...
SU, ANDIAMO DI LÀ! NON DISTUR-BIAMOLO!
QUESTA STA TRA-MANDO QUAL-COS'ALTRO...

...LA GOCCIA D'AMORE...
...POTESSE RICHIEDERE MENO TEMPO PRIMA DI FARE EFFETTO...
KEI-ICHI!
UH...
EHI, KEI-ICHI!
...E CHE QUESTO AVREBBE CAUSATO GROSSI PROBLEMI..
CHE COS'HAI? MA COME SI FA AD ADDORMENTARSI IN UN POSTO DEL GENERE?!
SONO VENUTA A VEDERE LE FOTO DI CUI MI HAI TANTO PARLATO! SVEGLIA!
UH...
AH...

OH, SEI TU, MEGUMI...

KE...
KEI-ICHI...

KLANG

TI VOGLIO BENE...

QUANDO C'È L'AMORE... IO CREDO CHE... LA PARENTELA NON SIA UN OSTACOLO...

OH, TI GARANTISCO CHE LO È! FERMA!

MA... KEI-ICHI!

COS'HAI INTENZIONE DI FARE, ORA? NON HAI NESSUN RISPETTO PER I MIEI SENTIMENTI?!

MA CHE NE SO IO?! NON C'ENTRO CON QUESTA STORIA! MA CHE DIAV...?

SLAM
SI PUÒ SAPERE COSA STATE COMBINANDO?
APRIMI, KEIICHI!
TUMP THUD
CON QUESTO BACCANO NON RIESCO NEMMENO A GUARDARE LA TELEVISIONE!
OH... SCUSAMI...
IL FATTO È CHE MEGUMI...
OH...
...KEIICHI...

TI VOGLIO BENE...
SANTO CIELO... QUEL FACCINO SEMPRE STRA-LUNA-TO...
I TUOI VESTITI CHE NON CAMBI QUASI MAI...
...SEI SELVA-TICO... QUANTO MI PIACI!
EHI...
EHI! CALMATI, ADESSO!
IN-SOM-MA...
KEIICHI!

INTANTO...
CASTELLO DELLA SIGNORA URD
MMM...
NE MANCA UNO!
MALEDETTA PEITHO! È STATA LEI DI SICURO!
KEI-ICHI...
KEI-ICHI...
HA PRESO PROPRIO IL SEME DELL'AMORE...
EHI, KEI-ICHI!
HAI MICA VISTO PEITHO, DA QUALCHE PARTE?

URD, TI PREGO...
FA' QUALCOSA PER TOGLIERMELE DI TORNO!

KE...
KEI-ICHI...

NOOO!
HANF!
HANF!
C'È MANCATO POCO...
SENTI, KEI-ICHI...
...VOLTATI DALL'ALTRA PARTE!
COSA?

PERCHÈ HA CREATO UNA COSA DEL GENERE?!
A QUANTO PARE L'HA TRAMUTATO IN UNA SPECIE DI POZIONE CHE FA INNAMORARE TUTTI COLORO CHE GUARDANO L'INCANTATO...
MALEDETTA PEITHO... HA MODIFICATO IL SEME DELL'AMORE!
CAPISCO...
LE MIE POZIONI NON POSSONO ESSERE TRATTATE DA MANI INESPERTE!
OH, AVRÀ SICURAMENTE SBAGLIATO!

...ANCH'IO VORREI SODDISFARE OGNI DESIDERIO DI KEIICHI...

...ANCHE SE QUESTO NON RIENTRASSE NEI DOVERI DI UNA DEA DI PRIMO GRADO... IO VORREI FARLO UGUALMENTE!

M-MA ORA...
CLOK
ORA NON E` ANCORA GIUNTO...
CO-SA?!
VLAP
NON GUARDARMI ADESSO!
OH?
NO, BELLDANDY!

OH...

TI VO-GLIO BENE!
OH...
CA-VOLI!

COMPRENDO SOLO ORA QUANTO SIA DURA LA VITA DI UN PLAYBOY!
EHI, CHE VUOI DA ME, MOCCIOSA?
SEI L'ULTIMA ARRIVATA! COSA SONO TUTTE QUESTE CONFI-DENZE?!
NON AVVICINA-TEVI AL MIO KEIICHI!

KEI-ICHI...
OH!

N-NON DEVI GUAR-DARMI, BELL-DANDY!
PEITHO HA COM-BINATO UN DI-SA...
KEI-ICHI!

OH!
KEI-
ICHI...
E' COSÌ
DIFFICILE
PER TE
GUARDAR-
MI NEGLI
OCCHI?

IO VOGLIO STARE QUI...
SENTO CHE E` L'UNICA COSA CHE POSSO FARE...
M-MA CHE STAI DICEN-DO?!

LO FARAI ANCHE SE...
MI ACCET-TERAI...
...KEI-ICHI?

...SOPPOR-TARE TANTE ALTRE SOF-FERENZE?
...STARE CON ME POTREBBE SIGNIFI-CARE...

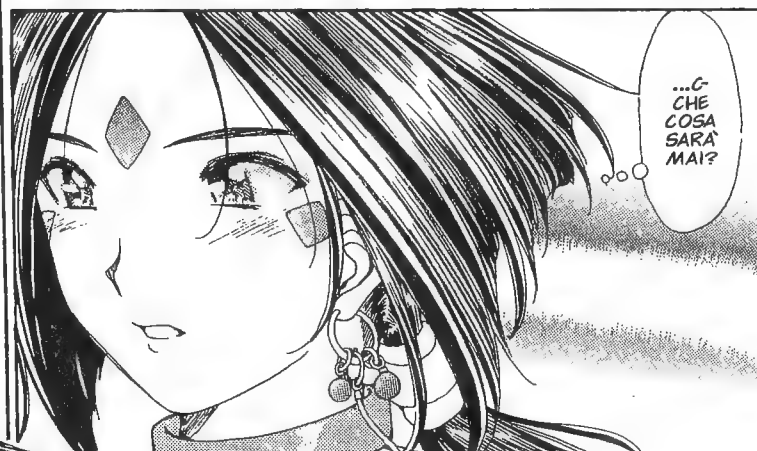
BELL-DANDY!

IO...
OH, BELL-DAN-DY...

...RE-STANDO ASSIE-ME A TE!
...NON HO MAI DOVUTO SOPPORTA-RE ALCUNA SOFFEREN-ZA...

KEI-ICHI...

NON TI SUCCEDE NULLA...?
MA...?
CO-SA...
OH! ACCI-DENTI...

DOVREBBE ESSERE IL MOMENTO...
EHI!
QU-QUESTA LUCE...
...C-CHE COSA SARÀ MAI?
È... È COSÌ CALDA...

COME MI SENTO BENE, OGGI! MI SENTO IN PACE CON IL MONDO...
SARÀ IL CLIMA...

UH?
DOVE DIAVOLO SONO...? NON RICORDO COME...
ACCIDENTI! SONO RIMASTA INCANTATA ANCH'IO!
?
?

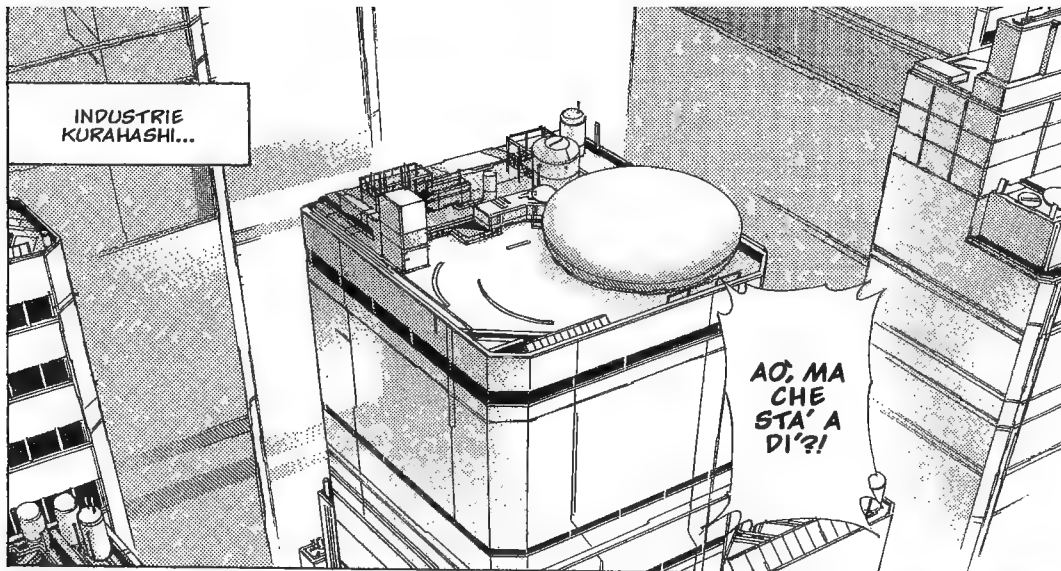
PER UN ATTIMO HO TEMUTO CHE AVREI FATTO COSE INDICIBILI!
SE TI CONFORTA, L'HO TEMUTO ANCH'IO...
UNA COSA NON HO CAPITO... COME MAI NON HA SORTITO ALCUN EFFETTO SU BELLDANDY?

OH, MIA DEA! - CONTINUA

NELLE PROFONDE
PROFONDITÀ DELL'UNIVERSO
CHE SI ESTENDE UNIVERSALMENTE... TRA LE STELLE CHE
LO COSTELLANO, VAGA UNA
CORAZZATA SPAZIAL... **OH,**
SCUSATE... ABBIAMO SBAGLIATO COPIONE... VAGA UN TORO
SPAZIALE DI NOME **GILBERT 3**,
ARMA ROBOTICA PRODOTTA
DALLE INDUSTRIE
KURAHASHI...

MUU!

SIAMO ALLA FINE
DEL VENTESIMO SECOLO... IL MONDO INTERO
È SCONVOLTO DALLE
ESPLOSIONI ATOMICHE...
SULLA FACCIA DELLA
TERRA GLI OCEANI ERANO
SCOMPARSI E LE PIANURE
AVEVANO L'ASPETTO DI
DESOLATI DESERTI...
TUTTAVIA, LA RAZZA
UMANA ERA SOPRAVVISS... **MA INSOMMA!**
CHI È CHE STA
FACENDO CASINO
CON I COPIONI?!

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
CORRI, SAYURI

INDUSTRIE KURAHASHI...
AO', MA CHE STA' A DI'?!

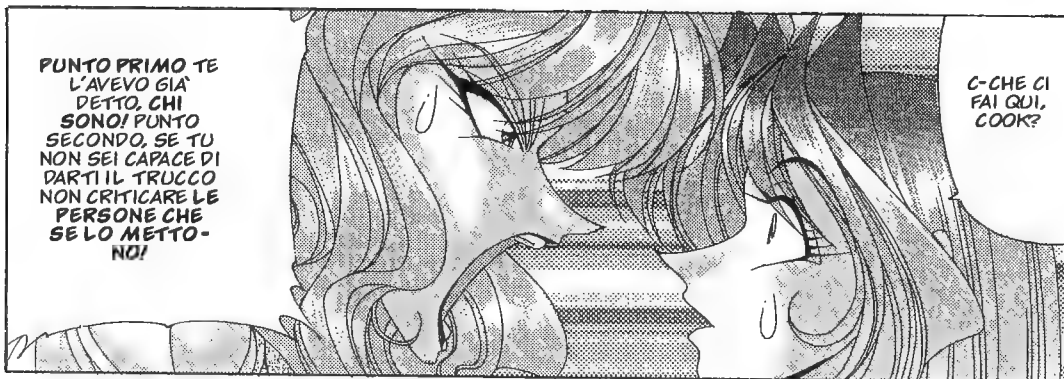
IO E GILBE' L'AVEMO FATTO CADERE GIU' COME 'NA PERA COTTA, ER PALAZZO DE LE INDUSTRIE KAMATA!

SPIACENTE, MA LE INDUSTRIE KAMATA SONO TUTTORA IN PIENA ATTIVITÀ, E SAYURI GODE DI OTTIMA SALUTE!
PERCIÒ TI ORDINO DI ANDARE A SCONFIGGE-RE DI NUOVO QUEI MA-LEDETTI... UNA VOLTA PER TUTTE!

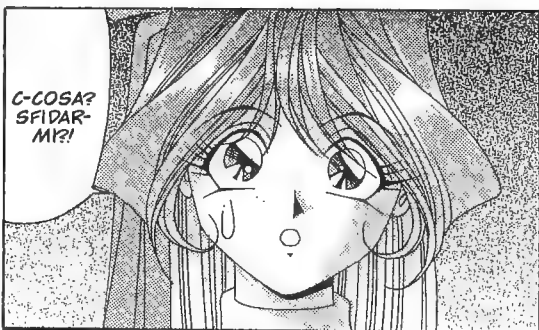
C'AVE-MO DA RIPOSA'! SEMO STUFI!
'A CUFFE'... SO' STATO NELLO SPA-ZIO FINO A MEZZ'ORA FA... E FAMME RESPIRA', ARMENO!

IO SO' CAGIO-NEVOLE DE SA-LUTE!
SARÒ PURO UN ROBBOT, MA NUN SO' MICA FATTO DE FERO!
ELO

SE SIETE FINITI NELLO SPAZIO E' SOLO COLPA DEI VOSTRI STUPIDI ERRORI!
CRASH
E NON TORNARE FINCHE' NON AVRAI SCONFITTO SAYURI!
SE VEDE PROPRIO CHE M'HA PRESO 'N SIMPATIA...
SAYURI, ROBOT DA COMBATTIMENTO PRODOTTO DALLE INDUSTRIE KAMATA...
DEVO SBRIGARMI, ALTRIMENTI ARRIVERO' IN RITARDO!
TAP TAP TAP
SWIS
THAK
OH?!

ERA DA TANTO CHE NON CI SI VEDEVA, VERO?
BE', ECCOMI NUOVAMENTE QUA!
?
?
AH AH AH...
E TU CHI SEI?
IO SONO COOK DE DEUX II, IL ROBOT CUOCO NUMERO VENTOTTO PRODOTTO DALLE INDUSTRIE KAMATA!
SONO DIVENTATA TANTO BELLA CHE NON MI RICONOSCI PIU', VERO? NON SO SE HAI NOTATO IL NETTO MIGLIORAMENTO DALLA MIA PRECEDENTE VERSIONE...*
OH, SCUSA... DIMENTICAVO CHE TU SEI UN SOTTOPRODOTTO... FORSE NON TI RICORDI DI ME PERCHE' TI SI E' ARRUGGINITA L'AI**...
NON SEMBRO UN MIX DELLE MIGLIORI MODELLE?
* VISTA IN KAPPA MAGAZINE 59
** INTELLIGENZA ARTIFICIALE
ORA HO CAPITO!
QUESTO MODO DI PARLARE COSI' STRAFOTTENTE... QUEL TRUCCO COSI' PESANTE... TU SEI COOK!

PUNTO PRIMO TE L'AVEVO GIÀ DETTO, CHI SONO! PUNTO SECONDO, SE TU NON SEI CAPACE DI DARTI IL TRUCCO NON CRITICARE LE PERSONE CHE SE LO METTONO!
C-CHE CI FAI QUI, COOK?

UH?
IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI HA PENSATO CHE TU AVRESTI SOFFERTO DI SOLITUDINE, SENZA UN'AMICA ROBOT...
...COSÌ MI HA RICOSTRUITO FACENDOMI MOLTO PIÙ BELLA... CERTO CHE ANCHE PRIMA NON SCHERZAVO, PERÒ...

COMUNQUE A ME NON INTERESSA PERDERE TEMPO PER FARTI COMPAGNIA...
IL MIO OBIETTIVO È SFIDARTI DI NUOVO!

C-COSA? SFIDARMI?!

NELLA SFIDA IN CUCINA DELL'ALTRA VOLTA HO PERSO, MA STAVOLTA TI SFIDERÒ NELLA PREPARAZIONE DEI DOLCI!
GIUNTI A QUESTO PUNTO, CE LA METTERÒ TUTTA FINCHÈ NON VINCERÒ! NON MI FERMERÒ MAI!
TEMO CHE COOK NON SAPPIA COME AMMAZZARE IL TEMPO...

BE' SCUSAMI... MA OGGI HO UN APPUNTAMENTO CON LE MIE AMICHE...
...SARÀ PER UN'ALTRA VOLTA, OKAY?
COS ...?!

BYE BYE!
WUMP
GRRRR!

NON TI PERMETTERÒ DI LIQUIDARMI CON UNA SCUSA DEL GENERE! SONO TALMENTE ARRABBIATA CHE MI È ANDATO IL SANGUE ALLA TESTA! STO RIBOLLENDO DALLA RABBIA! AAARGH!
QUESTA È SOLO UNA STUPIDA SCUSA PER NON CONCEDERMI LA RIVINCITA!

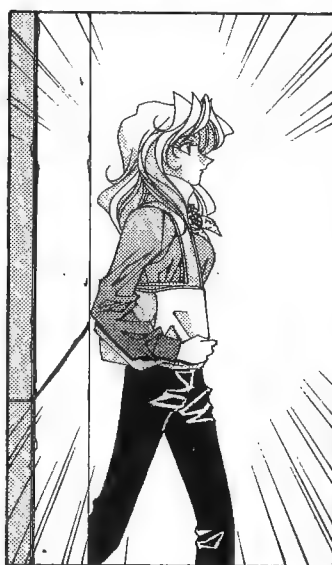
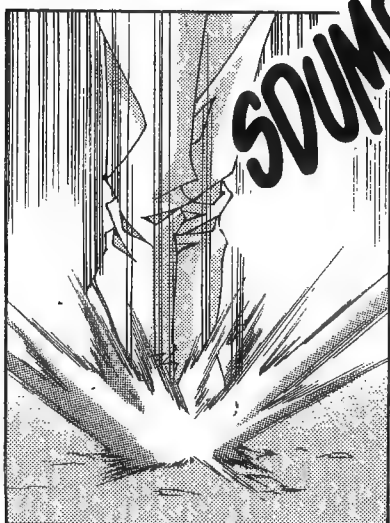
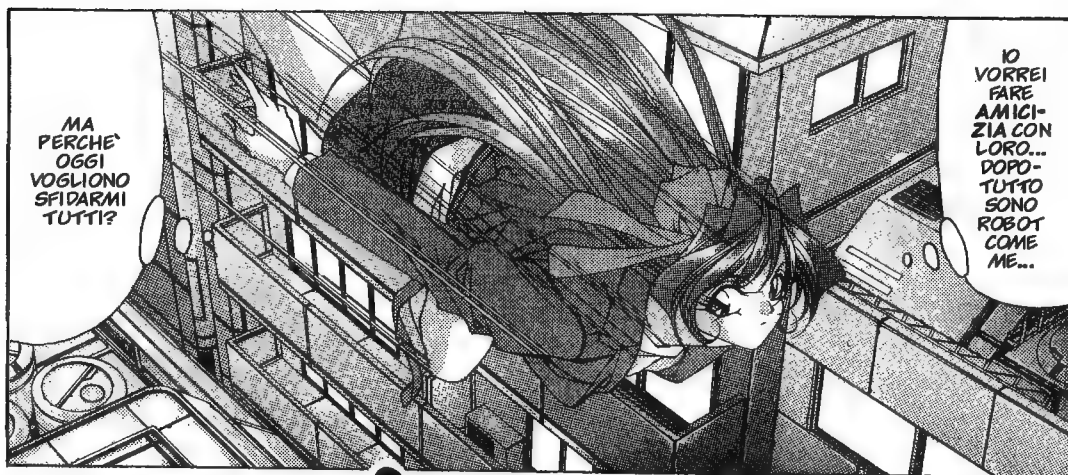
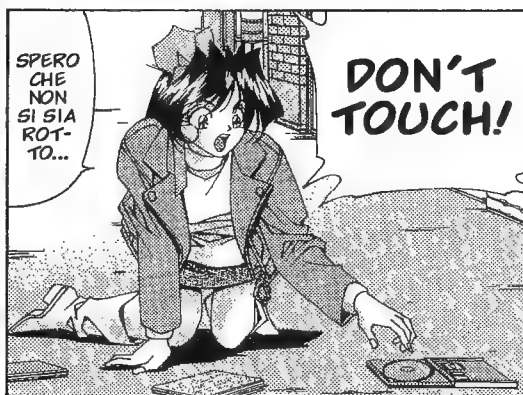
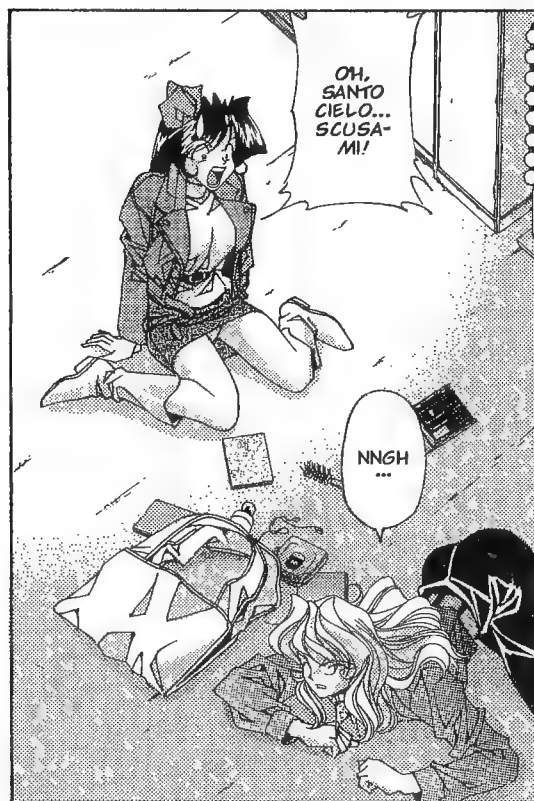
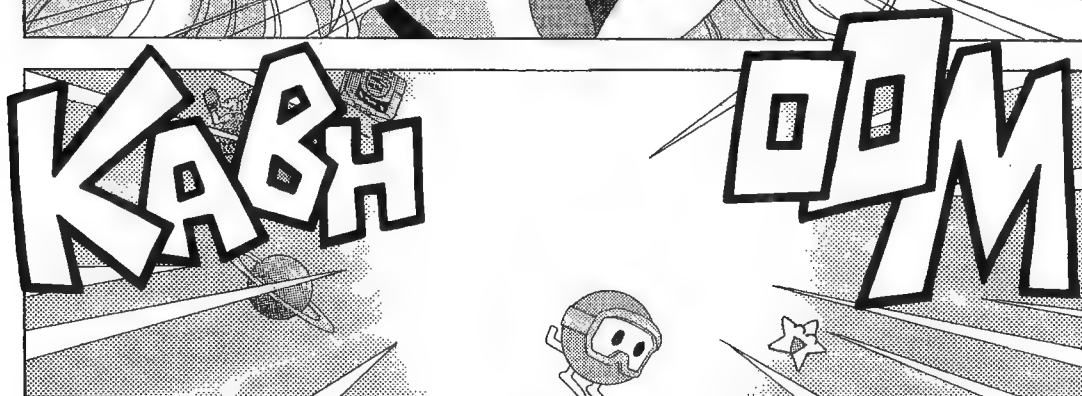
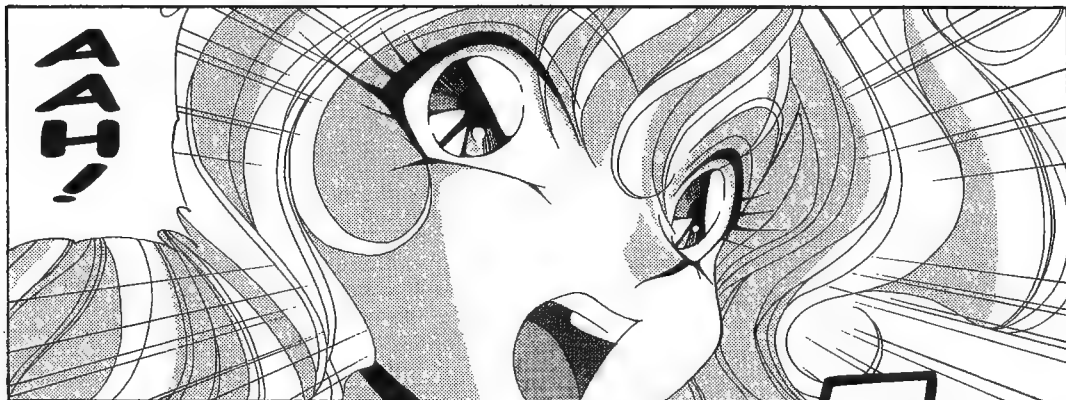
BOING

FORSE FARÒ ANCORA IN TEMPO...
ERA MEGLIO SE AVESSI PRESO LA SCORCIATOIA FIN DALL'INIZIO...
BE', NUN C'È DA MERAVIJARSE... IN SEI MESI, QUI IN GIAPONE, TE RITIRANO SU UN PALAZZO DA ZERO...
O FORSE ME STANNO A PIJÀ IN GIRO..?
MEGLIO PROSEGUIRE DI CORSA DA QUESTA PARTE!
UH?
THUP
SAYURI!
CHI...?
ACCIDENTI! MA TU SEI SERGIO!
ME CHIAMO SERGE!

ME HAI RISPAR-MIATO 'N SACCO DE TEMPO...
CAPITI PROPRIO A PUNTINO, SAYU'... PENSA CHE STAVO PE' VENIRTE A CERCA'... LO SAI O 'N LO SAI CHE TE DEVO DA DI-STRUGGE?
E POI E' COLPA SUA SE ME FANNO SEMPRE SGOBBA' COME 'N MULO!

CE LO SAI CHE NUN ME POSSO MAI FA' UN POCO DE FERIE PE' CORPA TUA?!
AO, CHE E' 'STA FACCIA?! NUN TE VADO BBENE COME AVVERSA-RIO?! CON CHI TE VOI APPIC-CICA'? CO' TYSON?!
S-SCUSA MA... NON CAPISCO COSA STAI DI-CENDO...

ACCI-DENTI... PROPRIO ADESSO... ANCHE LUI...

TAP
À SAYU'! E ASPET-TA, NO? CHE C'HAI?!

COMUN-QUE OGGI HO FRET-TA... SARÀ PER LA PROS-SIMA VOLTA!
WHUP
COS...?!

IO VORREI FARE AMICIZIA CON LORO... DOPOTUTTO SONO ROBOT COME ME...
MA PERCHE` OGGI VOGLIONO SFIDARMI TUTTI?
SDUMP
DEVO SBRIGARMI!
OH... MANCA POCHISSIMO AL LUOGO DELL'APPUNTAMENTO...
TAPTAP
TOSH
UH?

AAH!

KABOOOM

OH, SANTO CIELO... SCUSAMI!
NNGH...

OH, ACCIDENTI... IL TUO CD...

SPERO CHE NON SI SIA ROTTO...
DON'T TOUCH!

SALLY, ROBOT DA COMBATTIMENTO PRODOTTO DALLE INDUSTRIE KURAHASHI...

SAYU-RI...

OH... SEI TU, SALLY!

* L'ALBUM, USCITO NEL '73, STABILÌ UN RECORD SUPERANDO I 28.000.000 DI COPIE VENDUTE IN QUELL'ANNO. È TUTTORA AL TERZO POSTO COME

L-LA PARTENZA...?

IO NON LO SAPEVO...

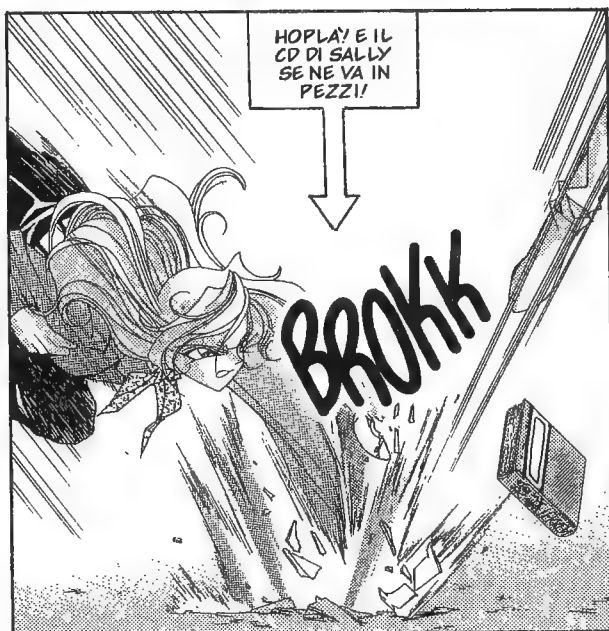
MOLTO BENEY! ALLORA PERMETTIMI DI LASCIARTI UN PROMEMORIA!

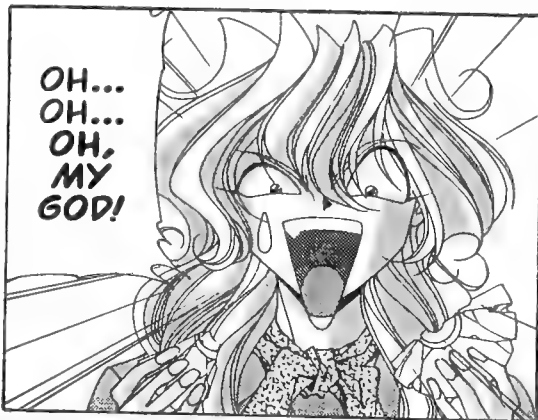
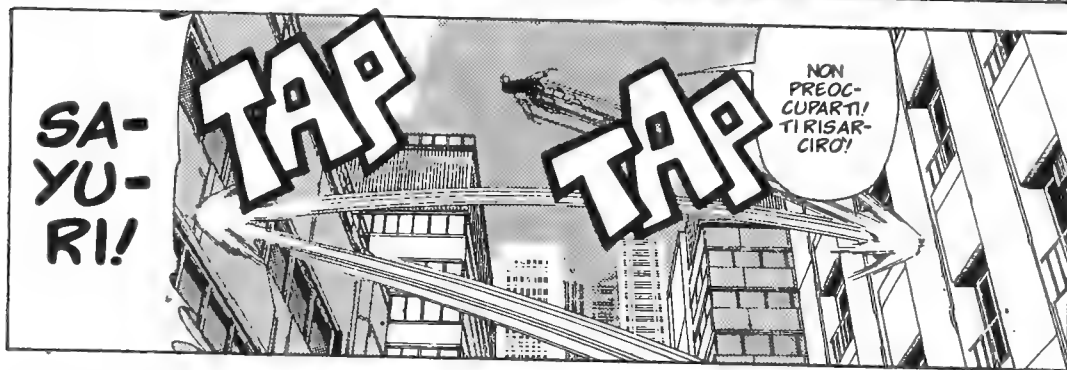
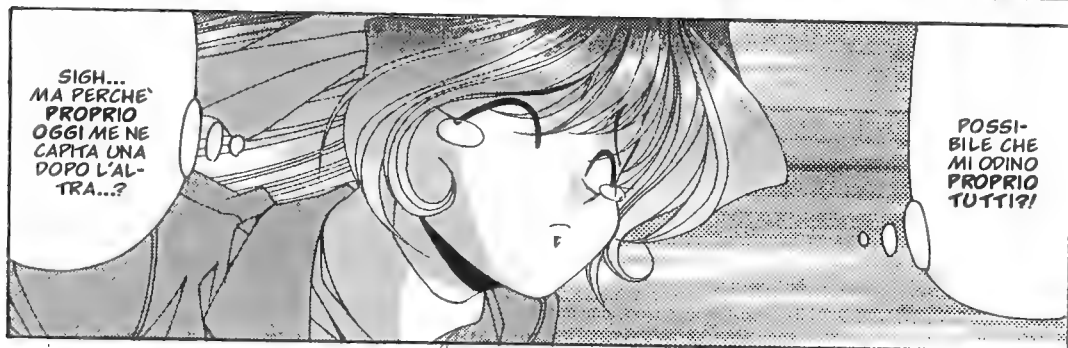
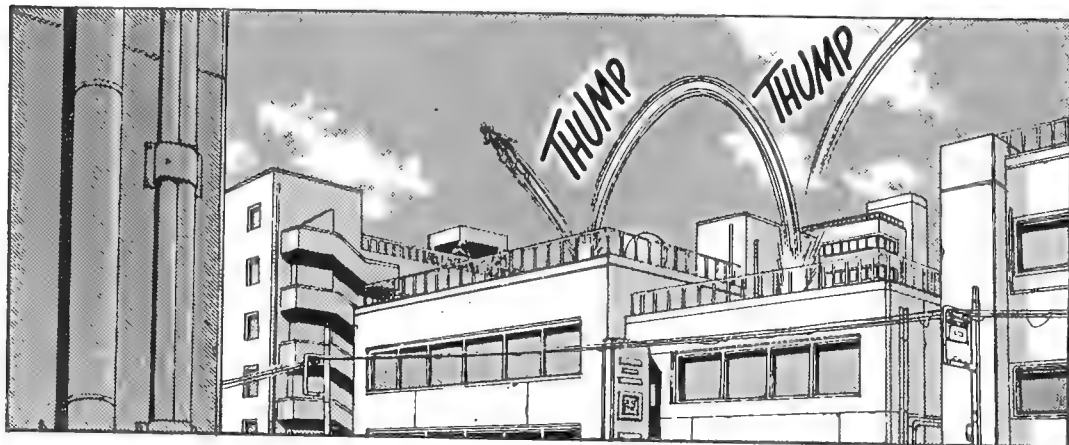
P-PER OGGI NE FARÒ A MENO... HO FRETTA...

VUSH

KNUCKLE SHOT!

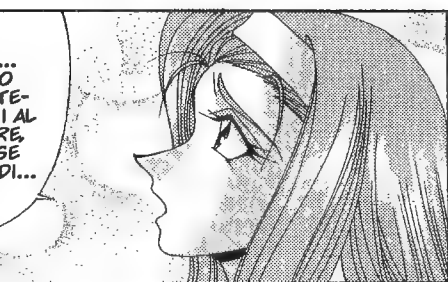
HOPLÀ! E IL CD DI SALLY SE NE VA IN PEZZI!

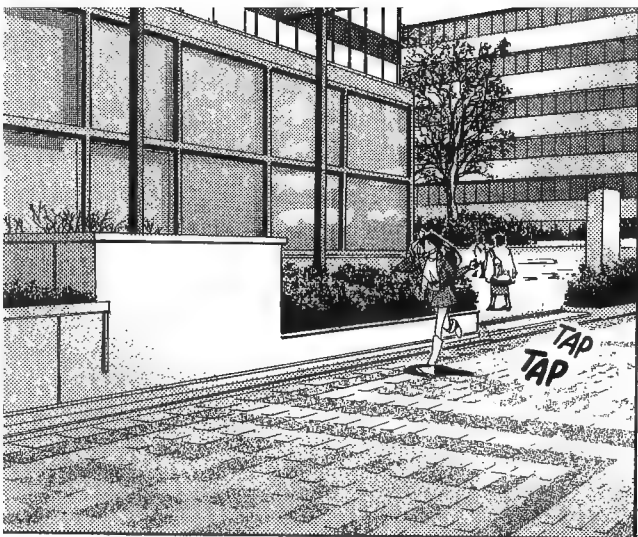
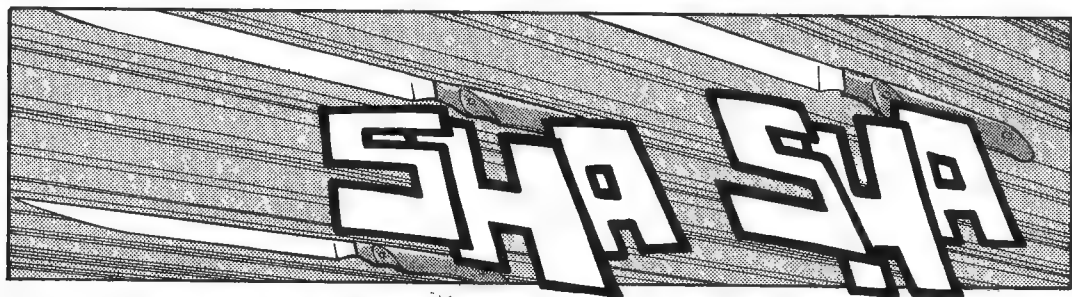
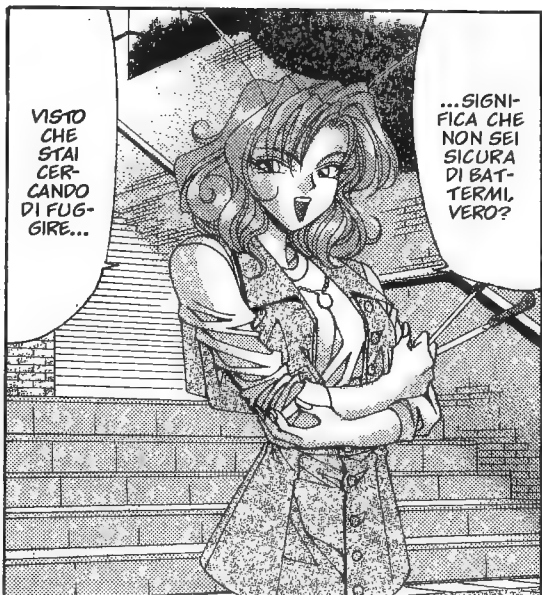
BROKK

SCU-
SAMI
SALLY,
MA
ORA HO
FRETTA!

OH...
OH...
OH,
MY
GOD!

NON PREOC-CUPARTI! TI RISAR-CIRO'!
TAP
TAP
SA-YU-RI!

POSSI-BILE CHE MI ODINO PROPRIO TUTTI?!
SIGH... MA PERCHE' PROPRIO OGGI ME NE CAPITA UNA DOPO L'AL-TRA...?

THUMP
THUMP

SAYU-RI NON ARRIVA ANCO-RA!
FUJITU
CARD
JURAKU

CHE TIPA... LE AVEVO DETTO DI TE-LEFONARMI AL CELLULARE, SE AVESSE FATTO TARDI...

SENTI, PERCHE` NON LE LASCIAMO UN MESSAG-GIO SUL TELEDRIN E LE DICIAMO CHE INTANTO NOI ANDIAMO AVANTI?

SIGH... SAYURI E` PROPRIO COME UNA BAMBINA!
ERA SOLO COSI` PER DIRE...
SE LA LA-SCIASSIMO SOLA, SI PERDEREB-BE SUBITO!
NO! DOB-BIAMO AN-DARCI INSIE-ME!

STANCO DI ASPETTARE
上映中
D'AC-CORDO... MA LA PROS-SIMA SARA` L'UL-TIMA...
VOGLIAMO ASPETTARE LA PROIE-ZIONE SUC-CESSIVA?

TAP
TAP
NON MI LASCE-REBBERO MAI SOLA, ANCHE SE ARRIVASSI IN RITAR-DO...
DEVO CERCARE DI FARE IN FRETTA! MI E KEI MI STA-RANNO SICURA-MENTE ASPET-TANDO!
SHA SYA
CO-SA?!
THA THA THAKK
VISTO CHE STAI CER-CANDO DI FUG-GIRE...
...SIGNI-FICA CHE NON SEI SICURA DI BAT-TERMI, VERO?

PARLANDO CHIARAMENTE, PICCOLA, SONO RIMASTA MOLTO DELUSA DI TE!

IO NON STO AFFATTO FUGGENDO! HO SOLO MOLTA FRETTA!
HO UN APPUNTAMENTO CON LE MIE AMICHE PER ANDARE AL CINEMA!

NON ME NE IMPORTA NULLA!
PER QUANTO MI RIGUARDA, E' SOLO UNA STUPIDA SCUSA PER FUGGIRE!

OH?!
SA-YU-RI!
WHUM
KROK

UFFA! PIANTALA ANCHE TU, SALLY!
KRR

ADESSO BASTA, ALTRIMENTI...
OH?

ROTOLA ROTOLA

KABOOM
THUD

'A SAYU', ME DI- SPIA- CE...
RUMBLE
...PERO' SI NUN TE FACCIO A PEZZI, QUELLI NUN ME FANNO ANNA' IN VACANZA...

S- SER- GE...

SAYURI... TU SEI MOLTOW IN DEBITOW VERSO DI MEY... E IO NON SONOW UNA DI QUELLE CHE FANNO CREDITO!
E' GIUNTO PER TEY IL MO- MENTO DI SDE- BITARTI!
S- SAL- LY...

IO VOGLIO SOLO AN- DARE AL CINEMA CON LE MIE AMICHE!
MI STANNO ASPETTAN- DO! NON POSSO RE- STARE QUI CON VOI!

ECCO COSA DETESTOW DI TEY... SEI UN'INCURABI- LEY EGOISTA! PENSI SOLOW A TEY STESSA!
LA COSA NON CI RIGUAR- DA MI- NIMA- MENTE, CICCINA!

SFLAPPETE

UH?!

IO... NON HO VOGLIA DI LITIGARE CON NESSUNO...
...SPECIALMENTE CON I ROBOT COME ME...

MA CHISATO MI HA INSEGNATO CHE UNA PROMESSA...
...VA MANTENUTA A OGNI COSTO... QUALUNQUE COSA ACCADA...

VEDRÒ LE MIE AMICHE A QUALUNQUE COSTO!

ERCIÒ, IO ANTERRÒ A PAROLA DATA!

TAKE IT EASY, GIRL... NON VA BENE PERDEREY LA CALMA...

È DA BRUTI...

L-LO SAI CHE NON È CARINO RICORRERE ALLA VIOLENZA...

'A SAYU'... CHE FAI? E DDAI, NUN ESSE' COSÌ SERIA...

SONO TROPPO GIOVANE E BELLINA PER MORIRE! TI PREGO, SAYURI!

VRAM

WROSH

NOO! SORRY! I'M SORRY, SAYURI!

BOOM

AAAAH! LI MORTACCI SUA! È 'MPAZZITA! SCUSA! SCUSA!

KRUMP

ALLA FINE SAYURI NON E' PROPRIO VENUTA...
FORSE SI E' DIMENTICATA CHE L'APPUNTAMENTO ERA OGGI...
SA-YU-RI!
M-MI AVETE... ASPETTATO TUTTO QUESTO TEMPO...
HAI AVUTO UN INCIDENTE?
CHE COSA TI È SUCCESSO?! COSA SIGNIFICANO QUESTI VESTITI ROVINATI?!
S-SCUSATE SE HO FATTO TARDI...
...E ORA IL FILM... E' FINITO... SCUSATEMI...
...SCUSATEMI TANTO...
FUJITU
CAR

SAYURI...
MA CHE...

DAI, NON TI PREOCCUPARE! NON SIAMO MICA COSTRETTE AD ANDARE A VEDERE LA PRIMA... QUESTO FILM RESTERÀ IN PROGRAMMAZIONE PER UN SACCO DI TEMPO!
OH, MI...

I BIGLIETTI CE LI ABBIAMO COMUNQUE!
POSSIAMO SEMPRE VENIRE LA PROSSIMA SETTIMANA!

GIÀ... SE NON CI ANDASSIMO TUTTE E TRE INSIEME, NON AVREBBE ASSOLUTAMENTE ALCUN SENSO!
CI ANNOIEREMMO UN SACCO... SPECIALMENTE SENZA DI TE, SAYURI!

VERO?
CERTO! ANCHE SE QUESTO FILM È COMICO, FAREBBE RIDERE SOLO LA METÀ SE NON CI FOSSERO I TUOI COMMENTI STUPIDINI!

GRAZIE, MI... GRAZIE, KEI... N-NON SO COSA DIRE...

CALMBREAKER - CONTINUA

ALLORA, UGO, IO SONO PRONTA. COMINCIAMO A DISEGNARE?!

DISEGNARE E' L'ULTIMA DELLE FATICHE NELLA REALIZZAZIONE DI UN FUMETTO.

PIÙ PENSIERO C'E' DIETRO AL DISEGNO E PIU' IL DISEGNO AVRA' FORZA.

PRIMA DI DISEGNARE HO ANCORA QUALCOSA DA DIRE A TE E AGLI ALTRI CHE SEGUONO IL CORSO.

PROCURATEVI UN BLOCCO DI FOGLI CHE POSSA DIVENTARE IL VOSTRO DIARIO DI VIAGGIO.

DENTRO AL BLOCCO FARETE GLI ESERCIZI DI DISEGNO, RACCOGLIERETE MATERIALE FOTOGRAFICO, FILM DA VEDERE E TUTTO QUELLO CHE POTRA' ESSERE UTILE PER LA STORIA CHE FARETE!

E ORA VI DICO COS'ALTRO SERVE ...

IL FUMETTO E' IL MODO MENO COSTOSO DI REALIZZARE UNA STORIA ...

CARTA, CHINA PENNINI, PENNELLI E PENNARELLI HANNO COSTI MODICI...

MA QUELLO CHE SERVE POI E' LA TECNICA ...

LEZIONE Nº 2
MATERIALI E TECNICA

TECNICA... NON SO SE SI PUO' SPIEGARE, LA TECNICA.

ALLORA A COSA SERVE UN CORSO DI FUMETTI ?!?

A QUAL COSA VEDRAI CHE SERVE, MA TU, DA PARTE TUA, CI DEVI METTERE L'AMORE!

L'AMORE?

PIÙ AVANTI CAPIRAI.

di **Davide Toffolo**

FAMMI UN PO' VEDERE LA MATITA CHE USI DI SOLITO?

E' UNA MICROMINA, LA MIA PREFERITA

E' L'ATTREZZO MENO ADATTO PER IMPARARE A DISEGNARE ...

TI CONSIGLIO MATITE TRADIZIONALI,

UNA PUNTA DI MATITA TI PUO' OFFRIRE UNA GRANDE VARIETA' DI SEGNI.

LE MATITE MORBIDE (DA HB VERSO B) SERVONO AL DISEGNATORE PER INDIVIDUARE LE FORME...

LE MATITE DURE (DA HB VERSO F) SERVONO PER DETTAGLIARE I PERSONAGGI E GLI OGGETTI ...

OLA' OTAKU

MA LE MATITE, NEI FUMETTI, SERVONO SOLO A DEFINIRE LE FORME PER IL PASSAGGIO A CHINA.

PERCIO' PROCURATEVI ANCHE UNA GOMMA PANE PER 'CANCELLARE' I VOSTRI CAPOLAVORI PRIMA DEL PASSAGGIO A CHINA.

EH, EH!

CANCELLARE TUTTO?!

DICIAMO ALLEGGERIRE LA GRAFITE.

LA CHINA PIU' USATA E' IL NORMALE INCHIOSTRO DI CHINA.
LE CHINE PIU' SOFISTICATE, COME QUELLE PER RAPIDOGRAPH, CHE SONO PIU' COPRENTI, ROVINANO PERO' PENNINI E PENNELLI...

INCHIOSTRO DI CHINA

FRA PENNINO, PENNELLO O PENNARELLO, SCEGLIETE QUELLO CHE REALIZZA IL RAPPORTO MENTE/MANO PIU' DIRETTO POSSIBILE.

E COME FACCIO A CAPIRE?

COMPERALI TUTTI E PROVA. QUESTA E' LA TECNICA!

I PENNINI
DIVERTITI A CERCARLI NELLE CARTOLERIE, I NEGOZI TECNICI SPESSO NON LI TENGONO. NE TROVERAI DI **MORBIDI** O **RIGIDI**, UN PO' COME PER LE MATITE.
MARTORA
IL PENNINO OFFRE UNA VASTA GAMMA DI SEGNI.
LA DIVERSA PRESSIONE DELLA PUNTA SUL FOGLIO MODULA LA GRANDEZZA DEL SEGNO.
E' A QUESTO CHE DOVRAI ALLENARE LA TUA MANO!
CRIK

I PENNELLI
I PENNELLI DEVONO ESSERE ASSOLUTAMENTE DI MARTORA KOLINSKI!!!
ROTONDI, A MANICO CORTO, PER NON STANCARE LA MANO, I PENNELLI NON DEVONO ESSERE TROPPO SOTTILI.
DA n°2 AL n°5 I PENNELLI PIU' SOTTILI NON RACCOLGONO SUFFICIENTE CHINA.
ANCHE I PENNELLI SINTETICI, SEMPRE ROTONDI E DELLE STESSE MISURE, ANCHE SE UN PO' RIGIDI, VANNO BENE.
MA, MA E' DIFFICILISSIMO!
NON TI SCORAGGIARE E PROVA ANCORA!

I PENNARELLI
CE NE SONO DI MOLTI TIPI IN COMMERCIO.
SEMBRANO PIU' FACILI DA USARE DEI DUE ATTREZZI PRECEDENTI.
E SPOSTATI CHE
TI CONSIGLIO PENNARELLI CON IL PIGMENTO RESISTENTE, MA USA I MARKER SOLO PER LE CAMPITURE.
CE NE SONO DI NUMERATI, OTTIMI PER SQUADRARE LE TAVOLE E PER I FONDI.
SOLITAMENTE, CHI IMPARA A USARE PENNINI E PENNELLI RIESCE A USARE BENE ANCHE IL PENNARELLO.
PIU' DIFFICILE L'INVERSO.
COMUNQUE HAI SEMPRE L'AMORE DALLA TUA PARTE.

di **Davide Toffolo**

ANCORA L'AMORE?
SAI DIRMI QUALCOSA SUL TEMA CARTA?
NO, SEI TU IL MAESTRO.
CI SONO MOLTI TIPI DI CARTA, MA LA PIU' USATA IN ITALIA E' LA FABRIANO F4 200gm LISCIA O RUVIDA.
ANCORA UNA VOLTA DIPENDE DALLE TUE ESIGENZE.

MA PASSA TUTTO ATTRAVERSO ME? CI SONO TROPPE SCELTE DA FARE, **UGO**.
E' A QUESTO PUNTO CHE TORNA INDISPENSABILE L'AMORE DI CUI TI PARLAVO.

OGNI RAGAZZO CHE VUOLE DIVENTARE DISEGNATORE DI FUMETTI PRODUCE UN ATTO D'AMORE NEI CONFRONTI DI UN ALTRO DISEGNATORE, CHE L'HA AFFASCINATO E CHE LUI RICONOSCE COME MAESTRO.
DA GRANDE VOGLIO DIVENTARE COME KEN IL GUERRIERO!
PRESTO, PRESTO, UNO PSICOLOGO!

QUELLO CHE VOGLIO SUGGERIRTI COME PRIMO ESERCIZIO E' PROPRIO QUELLO DI ANALIZZARE BENE IL METODO DI LAVORO DEL TUO "AMORE" FUMETTISTICO, DEL TUO IDEALE MAESTRO.
CERCA DI CAPIRE QUALE TECNICA USA E LA DIMENSIONE DEI SUOI ORIGINALI.
NEVERLAND
?

NEL MESE CHE CI SEPARA DALLA PROSSIMA LEZIONE PROVA A COPIARE "INTELLIGENTEMENTE" UNA TAVOLA DEL TUO "MAESTRO".
COSÌ METTERAI IN PRATICA TUTTE LE PAROLE DI OGGI.
E LA PROSSIMA LEZIONE, UGO?
HAI MAI SENTITO PARLARE DI ANATOMIA, PUZZOLA?!

Potete interagire con **Davide Toffolo** tramite e-mail (**eltofo@ets.it**) o inviare i vostri elaborati alla **Kappa Edizioni, via del Milliario 32, 40133 Bologna**. Attenzione: gli originali non saranno restituiti.